Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 43 - GENNAIO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra, e in seguito a una clamorosa resa dei conti Compiler Nera e Compiler Bianca (l'originale) si fondono in un unico essere. Anche la Principessa delle Routine, Plasma, cerca di sconfiggere le rinnegate, ma si innamora di Toshi e decide di restare al suo fianco, a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima fidanzata del ragazzo.

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquanta anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

WORLD APARTMENT HORROR

La formula "Kappa come Kinder" è lieta di presentarvi questo mese il primo episodio di una miniserie in quattro parti intitolata **World Apartment Horror**. Un fumetto un po' più maturo rispetto le commedie che pubblichiamo solitamente sulla nostra rivista ammiraglia e che riporta in Italia lui, il genio, il grande, l'unico Katsuhiro Otomo. Così come l'anno scorso vi presentammo **Zeta** scritto da lui e disegnato da Tai Okada, quest'anno vedremo il papà di *Akira* al lavoro con il bravissimo Satoshi Kon, che avete già apprezzato un mese fa con l'episodio natalizio **Joyful Bell**. Che dire? Immergetevi nella lettura, sicuri che tutte le vostre certezze verranno frantumate da questa breve storia che sembra a sfondo sociologico ma in realtà...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Le due si trovano ora coinvolte in un complotto internazionale a causa di Misty Brown, una ladruncola loro amica, in possesso di alcuni nastri compromettenti per diversi politici corrotti. In realtà l'organizzazione mafiosa che è sulle loro tracce desidera quei nastri poiché al loro interno sono celati alcuni preziosi microfilm, ed è per questo che per risolvere la faccenda viene contattata la glaciale Miss Goldie. La 'gentildonna' è veramente un osso duro, e Rally se ne accorge ben presto...

Di lui sia sa poco o niente, ma il suo nome è indissolubilmente legato a un'opera che è già leggenda: **Five Star Stories**, forse la saga più complessa e meglio strutturata dell'intero panorama fumettistico giapponese. **Mamoru Nagano** è il classico autore a cui non piace molto far parlare di sé, preferendo esprimersi attraverso le sue opere e le sue canzoni (pochi lo sanno, ma Nagano è anche un cantante di discreto successo): quello che emerge dalla monumentale 'Storia delle Cinque Stelle' è il profilo di un mangaka a dir poco geniale, che in poco meno di dieci anni è riuscito a creare un universo affascinante e coerente, talmente complesso da far impallidire perfino l'intero Marvel Universe.

Five Star Stories compare per la prima volta nel 1986 sulle pagine del mensile di animazione "Newtype" (Kadokawa Publishing), e in poco

FATIMA LACHESIS

KROM BALLANCHE

FATIMA ATROPOS

tempo diventa un appuntamento davvero imperdibile per tutti gli amanti del genere fantascientifico e non solo. Grazie a un brillante miscuglio di generi narrativi, infatti, **FSS** riesce ad attrarre un pubblico folto ed eterogeneo, che non tarda a decretare il successo di questa serie che conta già al suo attivo un numero infinito di gadgets, dai modellini ai CD drama, diversi libri di illustrazioni (tra cui spiccano i quattro volumi **Tales of Joker** e i nove volumi di **AKD - FSS Characters**), innumerevoli RPG, una versione elettronica su CD-Rom (**Chronicle** 1 & 2), una serie di romanzi e una versione animata del 1988, mentre nel corso del 1996 arriveranno un esplosivo videogame per il Saturn e, forse, il secondo lungometraggio animato. E non è finita: mentre siamo alla soglia dell'uscita dell'ottavo volumetto di lusso del manga, i dati di vendita dei modellini e dei gadgets di **FSS** - secondo le fonti ufficiali diffuse dalla Toys Press (la società che li distribuisce) - tengono testa ai primati stabiliti dai vari Gundam e Patlabor!

"La rivista "Newtype" ha eletto come mascotte uno dei personaggi minori di **Five Star Stories**: il buffissimo cucciolo di drago Suezo."

Le ragioni di tanto e tale successo vanno sicuramente attribuite a quell'incredibile professionista che risponde al nome di **Mamoru Nagano**, un mecha designer di professione (ha lavorato alle serie televisive **L-Gaim** e **Z Gundam**) che al suo ingresso nel mondo del fumetto ha saputo catturare l'attenzione di una sterminata platea di fan. Il suo manga rielabora gli stilemi del genere fantascientifico d'effetto (tanto caro alla cinematografia statunitense) con l'impostazione del fantasy più classico, popolato da magici cavalieri, potentissimi sovrani, eteree divinità e affascinanti fanciulle. Il tutto, naturalmente, filtrato dall'occhio attento e dall'estro di Nagano, che affianca a un tratto preciso, elegante e molto particolare, una trama complessa ma ugualmente avvincente, a cui si aggiungono anche alcune figure nuove e originali: le Fatime, i Mirage Knights e le Mortal Headds.

Five Star Stories è la cronaca

In alto, la copertina del primo numero del manga. Le altre immagini che illustrano il dossier sono tratte dal lungometraggio animato **The Five Star Stories**.

dell'evoluzione di un sistema stellare ai confini della galassia, il sistema Joker 3100, composto da cinque stelle (tra cui spiccano quelle dei quattro punti cardinali) e da molteplici pianeti (su tutti: Delta Belune, Addler, Juno, Kalamity e Pestacò) governati da antiche dinastie interstellari che dominano sul terzo millenio del Calendario Stellare (S.C.). Le vicende narrate (finora) nel manga coprono un arco di tempo che va dal 2988 S.C. al 2992 S.C., con alcune rivelazioni sul futuro dei pianeti nel 4071 e nel 7777 S.C.

"Tutto è possibile: salvare mondi lontani, combattere al fianco di meravigliose Fatime guerriere, assistere al volo del maestoso Thunder Dragon..."

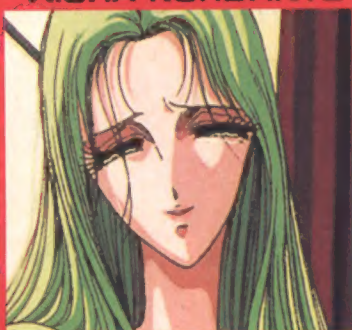
FATIMA CLOTHO

I mondi di **FSS**, dominati da strani e suggestivi paesaggi (dalle brulle terre desertiche di Addler ai castelli celesti di Delta Belune, dalle pianure sterminate di Juno alle tenebrose terre di Kalamity), sono popolati da antichi nobili guerrieri che da tempo immemorabile decidono il destino della società interstellare sul campo di battaglia, in una sorta di Medioevo tecnologizzato in cui ai cavalieri in armatura si sostitutiscono giganteschi soldati d'acciaio (i Mortal Headds). Questi si muovono grazie all'energia fornita da stupende fanciulle frutto dell'ingegneria genetica.

Su tutto, poi, spicca un'arcana religione galattica (come la 'Forza' di Guerre Stellari) che vede in Litora (Dea della Luce e di tutte le Fatime) la sua più alta espressione. In **FSS** troviamo anche le nobili dinastie dei Sovrani: l'AKD (Amaterasu Kingdom Demesne), che governa su Delta Belune e sul protettorato di Addler grazie all'Imperatore Amaterasu, la Trio de Colus Dinasty (Juno) e l'Impero di Philimore (Kalamity), a cui si aggiungono le antiche famiglie di guerrieri e scienziati e una lunga serie di principati e repubbliche di recente formazione. Questo, a grandi linee, il background nel quale si muovono i moltissimi personaggi nati dalla fantasia di Nagano. Possiamo ben capire, quindi, come una trattazione completa ed esauriente dell'intero uni-

MORTAL HEADDS & FATIME

In questi ultimi anni, la filmografia e la letteratura fantascientifica ci hanno reso familiari termini come cyborg (un essere umano le cui funzioni vitali sono state parzialmente sostituite da parti meccaniche), androide (un' entità completamente artificiale, comandata e servoassistita da un cervello elettronico), cyberspazio, robot e, grazie soprattutto al mondo del fumetto, siamo venuti a contatto con una straordinaria nuova realtà futuribile, i labor (unità antropomorfa meccanizzata, vedi *Patlabor*) e i mobile Suit (gigantesche macchine da combattimento prodotte su larga scala, vedi *Gundam*). Con **FSS** facciamo la conoscenza delle Mortal Headds, figure totalmente nuove, per certi versi assimilabili ai mobile suit (per il largo uso che se ne fa in battaglia e per un esoscheletro molto simile), per altri molto simili ai gloriosi robot degli anni '70, alla Majinga, prodotti in esemplari unici e guidati da giocani e ardimentosi eroi. Le M.H. si distinguono per un paio di elementi veramente innovativi, basati sull'interazione tra un guerriero e una fatima, ossia un frutto della manipolazione genetica, inevitabilmente femmina, che permette alla M.H. di raggiungere la sua potenza. Il secondo elemento originale, poi, come ci dimostra Junchoon, è che sono all'occorrenza dotate di autocoscienza e i loro veri poteri sono in gran parte ancora sconosciuti. Un discorso tutto particolare lo meritano poi le Fatime nella loro rappresentazione di schiave della guerra, create esclusivamente per combattere, e il più delle volte apprezzate solo dal proprio cavaliere, unico motivo di gioia e sostegno in una realtà spesso alienante. Il problema della macchina di distruzione è un tema molto caro al mondo del fumetto in generale (ricordate *Wolverine*), e a quello dei manga in particolare: potremmo citare *Xenon* di Kanzaki, *Baoh* di Araki o *Spriggan* del duo Takashige - Minagawa. La prospettiva con la quale Nagano affronta il problema è però differente, innanzitutto per il fatto che 'i potenti guerrieri' stavolta sono donne che non cercano di ribellarsi alla propria condizione, ma anzi accettano (pur malvolentieri) il ruolo imposto loro dal destino e dalla società. L'unica possibilità di reazione è stringersi il più possibile al loro master, unendosi a lui con un legame che nemmeno la più cieca fedeltà, e forse neanche l'amore, potrebbero spiegare. Lo stesso Nagano descrive con particolare perizia, e forse addirittura commozione, il destino delle sue protagoniste, il più delle volte trattate come mera merce di scambio o come armi usa e getta; in fin dei conti potremmo dire che le vere protagoniste della vicenda sono proprio loro, e non i re e i combattenti accecati dalla sete di potere e gloria: Sono 'solo' donne che si battono in nome di un legame forte come l' AMORE e con un coraggio da fare invidia a molti grandi guerrieri .

AISHA KORDANTE

COLUS III°

COLUS VI°

verso di **FSS** sia un'impresa davvero impossibile: ci limiteremo quindi ad analizzare sommariamente le quattro parti che, finora, compongono la vicenda. Nell'ordine troviamo **Destiny: Lachesis** (vol.1-2), **Clotho: The sleeping witch** (vol.3) e **Traffics part I & II** (vol. 4-7). Ne **Il Destino di Lachesis** Nagano ci presenta il suo Universo, introducendoci subito nel complesso mondo gerarchico (di stampo medievale) del sistema di Joker e puntando l'attenzione sulla figura della bellissima Fatima Lachesis, figlia del Duca Ballanche, fedele alleato dell'Imperatore Amaterasu e abile scienziato.

> "In **Five Star Stories** non esistono veri 'protagonisti', ma tanti eroi che scrivono di volta in volta il proprio nome nella Storia del Sistema."

Siamo nel 2988 S.C., e una grande cerimonia si sta preparando su Addler, governato dall'infido Uber: Amaterasu ha infatti deciso di recarsi di persona alla reggia del governatore, dove verranno presentate le nuove Fatime (tra cui Lachesis e sua sorella Clotho, che hanno appena superato la Maturazione) e dove l'efebico sovrano, circondato da tutti i suoi più fedeli combattenti (i Mirage Knights - la Guardia Imperiale -, re Colus III di Juno, Ballanche, Sir Voards e il giovane Ladios Sopp), sceglierà la sua prediletta. L'intera vicenda, tra flashback e colpi di scena, ruoterà attorno al rapporto tra Clotho e Colus III e, soprattutto, sull'antica promessa che lega Sopp e Lachesis: diventare un corpo solo e un'anima sola al comando dell'invincibile Mortal Headd Master of Gold. Gli avvenimenti fondamentali di questa prima parte sono perciò due: da un lato la vicenda di Clotho,

LANDOANDO SPACON

LEE AXE

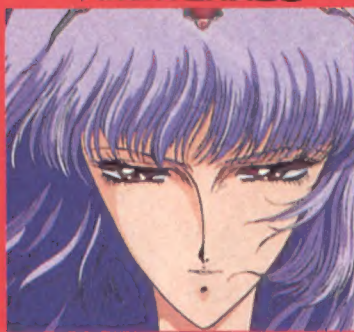
LITORA

la Fatima dai capelli azzurri come il mare che grazie all'intervento di Colus imparerà a convivere con il suo ruolo di guerriero, dall'altro l'unione di Sopp e Lachesis: nonostante l'opposizione della nobiltà e del viscido Uber, che vorrebbe per sé la bionda Fatima, il matrimonio verrà alla fine celebrato dallo stesso Amaterasu su Delta Belune, dopo un cruento combattimento tra gli MH del governatore e il Master of Gold comandato dai due innamorati con il consenso di Litora in persona.

In **Clotho, la Fatima Dormiente**, invece, gli avvenimenti prendono una piega molto più drammatica e coinvolgono il destino di tutte le armate del Sistema. Siamo nel 2989: le Nazioni Unite di Hagooda (Juno), appoggiate dell'Impero di PHILIMORE (Kalamity), dalla Repubblica di Hashua (Both) e da Kolballkan Sutra (Kalamity), dichiarano guerra alla millenaria dinastia di Colus (Juno) e, ribaltando tutte le aspettative, nella sola battaglia di Atoki sbaragliano le truppe colussiane, riuscendo perfino a ferire Colus III e a uccidere la sua Fatima, Uricul. Ma la controffensiva delle truppe di Colus non tarda a farsi sentire e, pochi mesi dopo, nel castello di Jarth vengono riunite tutte le truppe superstiti cui si aggiungono l'AKD e l'FMEC (First Easter Mirage Corps): in breve, la reggia di Colus - ormai prossimo alla morte - si trasforma in una specie di deposito di Mortal Headds, dove cavalieri, scienziati (a cui si aggiunge il Dr. Morard Karbyte) e fatime si preparano alla battaglia che si svolgerà ad Atork.

Lo scontro sarà terribile: le truppe di Colus, che assieme a Clotho (ora la Fatima più potente del Sistema) guida l'imponente M.H. Junchoon, sembrano avere la peggio, piegate dal potente Siren di Vralgo e dal Boowrey di Bruno Canzian (Kalamity), quando, grazie al sacrificio di Colus e Clotho (che cade in un impenetrabile sonno che le fa avere una visione del 4071 S.C.), Junchoon prende coscienza di sé e riesce a sbaragliare definitivamente il nemico. Il volume si chiude quindi con il pianto di Jarth Junchoon, l'ultima dimora di sua sorella Clotho; intanto Elmelah, la vedova di Colus, annuncia la nascita di Colus IV: una nuova era si apre per il Sistema, e presto i nostri eroi dovranno affrontare la minaccia di re Lader di Kalamity.

Nella successiva sezione, **Traffics** (tutt'ora in corso di pubblicazione), assistiamo invece a un ulteriore complicarsi della vicenda: viene introdotta una quantità spropositata di nuovi personaggi (almeno una ventina!) e l'azione si sposta continuamente tra passato, presente e futuro - tanto da finire addirittura nel 7777 S.C. - mentre l'attenzione dell'autore si sposta maggiormente sulla difficile condizione delle fatime e sul rapporto tra esseri umani, divinità e i mistici Thunder Dragons, ancestrali abitanti del Sistema. Amore, epici combattimenti, stelle lontane e invincibili guerrieri d'acciaio: **FSS** è questo e molto altro ancora, anche se da un semplice riassunto non è possibile intuire la

FATIMA LACHESIS

vera bellezza e il vero spessore di una delle più affascinanti saghe di sempre. Un'atmosfera quasi magica permea l'intera opera, e questo grazie anche al tratto inconfondibile di Nagano: prendendo spunto dalle filiformi ed eteree eroine di Leiji Matsumoto (Esmeralda, Starsha...), l'autore riesce a creare figure molto particolari, così aggraziate da lasciar trasparire la nobiltà e il lignaggio dei protagonisti, vagamente liberty nei tratti fondamentali del corpo e quasi barocche nella rappresentazione di abiti medievaleggianti affiancati a una tecnologia da terzo millennio (e qui si vede tutta l'esperienza del Nagano mecha designer). Il vero punto di forza del fumetto, al di là del design e della trama, è l'efficacia della sceneggiatura, sia nella rappresentazione della psicologia dei personaggi (specie le fatime nella loro doppia natura dei fanciulle bisognose d'amore e strumenti di distruzione), sia nella bellezza dei dialoghi che non mancano in alcuni tratti di sfiorare il lirismo. Prendiamo per esempio uno dei momenti più suggestivi dell'opera, quando Colus sta per spirare tra le braccia di Cloto. Sentendo crescere dentro di sé un'energia devastante, Colus esclama: «Le mie mani sono spade forgiate per recidere il filo della speranza, non sono una bambola, l'unica cosa che desidero è potermi ricongiungere all'uomo che amo...». Quando Junchoon, grazie allo spirito di Colus, prende vita e chiede vendetta per il suo sovrano e per Uricul, poi, Cloto accetta il suo destino e dona tutta se stessa al Mortal Headd con una sola consapevolezza: «Siamo uguali, Junchoon, io sono come te, un guerriero dal potere infinito. E sia, se questo è il mio destino, accetterò di sognare un incubo senza fine, nel freddo della notte. Per Colus...».

A questo punto è chiaro che definire **FSS** semplicemente un manga o un fenomeno editoriale sarebbe riduttivo: un universo così complesso e articolato non è inquadrato in canoni normali. Siamo semplicemente di fronte a un capolavoro che non ha mancato e che non mancherà di certo di affascinare i fan di mezzo mondo, alimentando così la sua leggenda: la leggenda infinita di **Five Star Stories**.

THE MOVIE

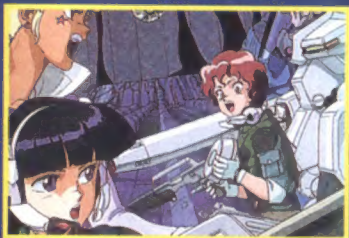
Ideato e realizzato nel 1988 il film di **FSS** (65 min.- Kadokawa Shoten - Toho Video) rappresenta ancora oggi uno degli esempi meglio riusciti di trasposizione in animazione di un fumetto; anzi, per certi versi, l'anime risulta anche più affascinate della versione cartacea, nonostante la generale indifferenza con la quale, all'inizio, critici e fans accolsero l'idea di trasporre in una sola ora di animazione l'intero primo capitolo della saga. Il merito di tutto ciò va sicuramente al buon lavoro di equipe e a un cast che, a posteriori, si sarebbe rivelato azzeccatissimo, soprattutto per la partecipazione dello stesso Nagano alla stesura della sceneggiatura e al mecha design, e per l'eccezionale lavoro svolto dall' allora sconosciuto character designer Nobuteru Yuki (*Alita, Lodoss War, Angel Cop*). Il risultato del suo lavoro è una vera chicca per tutti gli amanti dell'animazione ; più volte si rimane affascinati dalla figura impalpabile, leggiadra ed eterera dei protagonisti (i meglio riusciti sono sicuramente Ballanshe, Litoral e Lachesis), dall'espressività dei volti e, soprattutto, dalla profondità degli occhi cristallini delle fatime. A completare il tutto c'è inoltre un gusto quasi barocco del particolare e una certa tendenza verso la grandiosità dell'insieme, che si manifesta soprattutto nella scena del combattimento finale e nella rappresentazione della reggia volante di Amaterasu su Delta Belune (il momento più suggestivo dell'anime rimane comunque la scena d'apertura, che vede Lachesis emergere completamente nuda dal suo 'blocco di Maturazione' in un mare di luce ed effetti speciali). Al di là dell'azzeccatissimo design, infine, anche la sceneggiatura riesce a comprimere benissimo l'intera prima parte del manga (fino al matrimonio tra Soap e Lachesis), nonostante l'unico limite del lungometraggio sia che chi non conosce il manga e non è un fan della serie può rimanere spaesato di fronte a una così imponente mole di personaggi e situazioni; e non dimentichiamo neppure, in conclusione, l'avvincente colonna sonora in stile LODOSS WAR, e un mecha design che necessita di un solo commento: PERFETTO. Un ottimo film con una bella storia e delle straordinarie animazioni da vedere anche nell'originale giapponese.

VOX KAPPA

STOP MOTION

GALL FORCE 2 - DISTRUZIONE

(Gall Force 2 - Destruction)
Animazione, Giappone
© 1987 Movic Sony Video Software International Corp.
Yamato Video, 50', lire 34.900

Secondo capitolo delle avventure di Lufy che, scampata miracolosamente alla morte nella battaglia avvenuta alla fine dello scorso episodio, viene rianimata da un gruppo di sue compatriote alcuni anni dopo. La guerra fra solnoidi (una razza di sole donne) e paranoidi (alieni mutaforma), più cruenta che mai, si è pericolosamente spostata verso il nono sistema. Lo stesso sistema che nel suo terzo pianeta ospita un esperimento genetico attuato da un gruppo sovversivo e portato avanti dall'equipaggio - di cui faceva parte Lufy - sopravvissuto alla fine del primo episodio: creare una nuova vita unendo la razza paranoide e quella solnoide. Questo, in breve, è la trama del film realizzato nel 1987 che vede al character design un giovane ma già esperto Kenichi (o Ken'ichi) Sonoda. Realizzato nel 1987, il film per l'home video rispecchia i canoni dettati da questo genere di produzioni, nate all'inizio degli anni Ottanta: standard qualitativo pari a quello delle produzioni destinate alla televisione, e storie, per la maggioranza, decisamente complesse. Con l'arrivo degli anni Novanta la qualità del prodotto si è alzata notevolmente, mentre la profondità delle storie, in diversi casi, è calata proporzionalmente. **Da acquistare in caso abbiate in videoteca l'episodio precedente. Da tralasciare in tutti gli altri casi. BR**

STOP MOTION

RANMA 1/2

Titoli episodi:
19 - La rivincita di Shampoo
20 - Ranma, ti amo
21 - Ranma torna in Cina
Animazione, Giappone
© Takahashi/Shogakukan
Granata Press, 75', lire 32.000

Con questi tre episodi si conclude la prima serie televisiva delle avventure del giovane Ranma, che durante un allenamento in Cina ha avuto la sfortuna di cadere in una pozza maledetta, in cui è morta annegata una giovane fanciulla. E così, se Ranma si bagna con acqua fredda si trasforma in una donna, e può ritornare uomo solo bagnandosi con acqua calda. Nei primi due episodi Shampoo torna all'attacco, e per conquistare il cuore di Ranma non esita a fare uno... shampoo 'cancella memoria' ad Akane. La ragazza improvvisamente esclude completamente Ranma dalla sua mente. Ranma non accetta la situazione e fa di tutto per risvegliare in Akane il suo ricordo. L'ultimo episodio della prima serie vede Ranma e suo padre fronteggiarsi in combattimento, e a suon di pugni ricordare tutto quello che hanno dovto passare da quando in Cina sono caduti nelle sorgenti maledette. **Veramente molto, molto gradevole. BR**

STOP MOTION

YUYU HAKUSHO I GUERRIERI DELL'INFERNO

Yuyu Hakusho-Meikai Shito Hen: Honoo no Kizuma (Il libro bianco sui giochi di spettri-Sfida mortale con gli inferi:il legame della fiamma)
Animazione, Giappone
© 1994 Toho/Studio Pierrot/Movic
Yamato Video, 90', lire 39.900

A seguito del grande successo ottenuto in Giappone dal fumetto della Shogakukan, nel corso del 1994 hanno visto la luce una serie televisiva e un lungometraggio per il grande schermo. Il film non dà alcuna premessa. Per chi ha potuto seguire la serie in televisione qualsiasi premessa risulterebbe superflua e annacquerebbe la trama del film, certo, ma noi in Italia dobbiamo, per forza di cose, accontentarci di leggere sul retro della videocassetta che il giovane liceale Yusuke, a seguito di un incidente stradale, lascia questa valle di lacrime, solo per ritrovarsi poi in posto ben peggiore: suo malgrado diventa un guerriero del mondo degli spiriti. In questo film Yusuke & C. si trovano a dover sventare una terribile minaccia che incombe sia sul mondo degli spiriti, sia su quello degli umani. Anche se graficamente è ben realizzato, il film soffre di un male incurabile: lo spettatore, per tutta la durata della videocassetta continua a chiedersi fra sé e sé chi siano (o cosa siano) tutti quei personaggi che affiancano il protagonista. A proposito, qualcuno sa dirmi se Kuwabara è un uomo o una donna? Sono settimane che questo dubbio mi consuma! **Se lo sapevo lo evitavo! BR**

KARAOKE

EXTRA «MTV» INSIDER

Il modo più trendy per passare il sabato sera, in America, è restarsene a casa a guardare MTV! In Italia 11 milioni di famiglie hanno oggi la possibilità di fare altrettanto, visto che Tele+3 dà una mano a chi non possiede il satellite: dalle 13:00 alle 19:00 e da mezzanotte alle 07:00 il collegamento è assicurato! Alle 00:20 e alle 00:40 circa l'appuntamento è con **Beavis and Butt-Head**, ma rimanendo sintonizzati sul canale sono molte le sorprese a cui si va incontro. Ken Ishii, per esempio, tra i ritmi *progressive* di **Extra** ha inserito animazioni *akireggianti* per aumentare la carica adrenalinica del pezzo. Non è da meno **Insider II** di Biochip C, che in un viaggio virtuale nel cyberspazio ci mostra la stanzetta di un perfetto otaku: in ordine sparso vediamo il poster di *Gon*, *Lamù* e una copia "Anime UK" (l'equivalente inglese di **Kappa**). Con ***Scream***, Michael Jackson ha dato evidentemente il via al video-culto del made in Japan! **MDG**

TAKEKI RYUSEI
Fumetto, Giappone 1995
© Tetsuo Hara/Shueisha
Shueisha, 192 pagine
¥ 400

Mettersi in discussione ogni tanto fa bene, anche per chi ha alle spalle successi editoriali del calibro di ***Ken il guerriero***. Tetsuo Hara ha accumulato abbastanza esperienza per fare da sé e in questo primo numero di **Takeki Ryusei** cerca di dimostrarlo all'esigentissimo pubblico giapponese. Se c'è riuscito è presto per dirlo. La collaborazione con Bronson è ormai solo un ricordo, così come il connubio artistico con Bob & Ryuichi Mitsui (***Cyber Blue***) e Keichiro Ryu & Mio Aso (***Hana no Keiji***): gli insegnamenti sono evidentemente serviti anche se Hara, per prudenza o eccessivo timore, tende a non uscire mai dai binari del genere avventuroso. Più vicina all'ultima generazione è questa storia, dall'ambientazione rigorosamente metropolitana, che indaga l'universo delle bande giovanili, della droga e dei soldi facili. L'uso grottesco della violenza la rende assai vicina a un certo cinema dei nostri anni, caratterizzato in larga parte dal genio di Quentin Tarantino, che giustifica sempre più la visione del sangue. A differenza di ***Reservoir Dogs*** o ***Pulp Fiction***, però, non troviamo nessun affascinante killer al centro della storia, ma un eroe positivo senza mezzi termini. Ryusei Kato è talmente buono e impavido da risultare scomodo agli occhi del lettore, abituato a ben altri stereotipi, e il fatto che abbia un amore finito alle spalle non lo rende purtroppo più reale. Una sorta di ineluttabile redenzione tocca poi, a poco a poco, tutti gli altri personaggi: sono infatti sufficienti poche decine di pagine a convertire anche i cattivi più cinici e crudeli. **Takeki Ryusei** non è brillante come ci si potrebbe aspettare, ma si legge comunque tutto d'un fiato. La segnalazione è d'obbligo, per un commento aspettiamo di sapere cosa ci riserverà Tetsuo Hara nei prossimi mesi. **MDG**

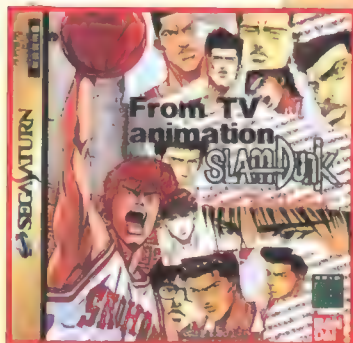
L'EROE DEI DUE MONDI
Animazione, Italia 1995
© Istituto Luce 1995
Video Club Luce, 80 min.
lire 29.900

L'accoppiata vincente di *Volere volare* - Guido Manuli & Maurizio Nichetti - entra in videocassetta con un film d'animazione fra il serio e il faceto, in cui il giovane Piccolo e il suo cagnolino Spazzola naufragano sull'isola di Caprera e fanno la conoscenza di un anziano signore che narra loro le avventure del nostro eroe nazionale, Giuseppe Garibaldi, rivelandosi tale nel finale. Le sequenze umoristiche realizzate nel classico stile di Manuli vedono protagonisti il ragazzino, il cane, il vecchio Garibaldi e i suoi compagni di sventura, un pappagallo alcolista, una vecchia capra arteriosclerotica, un cavallo in pensione e un gatto intrallazzone; alle disavventure ambientate sull'isola è intercalata la narrazione delle gesta dell'Eroe dei Due Mondi, meticolosamente realizzata a matite colorate, che dona al tutto un tocco realistico perfettamente integrato. Un film che - al contrario dei libri scolastici - pone in primo piano l'essere umano, narrando alcune vicende da lui vissute e che raramente trovano spazio nei freddi resoconti storici: un eroe dimenticato per pigrizia, che ha vissuto più peripezie di Bufalo Bill e ha battuto più avversari di Musashi Miyamoto. Un modo toccante e divertente per conoscere qualcosa di più dell'autore 'fisico' dell'unità d'Italia, e che riuscirà a commuovervi fra una gag e l'altra. **Consigliatissimo. AB**

TAMPOPO
Commedia, Giappone, Delta Video, 95 min., lire 29.900
© DAK

Lei è una donnina di mezz'età, vedova, con un figlio in età scolastica e un ristorante - se così si può chiamare - da portare avanti. I piatti che propone non sono per niente eccezionali, e la situazione economica non è certo rosea. Lui è un camionista di passaggio, un vero Clint Eastwood dagli occhi a mandorla, che prende a cuore - senza volerlo dimostrare apertamente - la situazione della vedova. Se *Jenny la tennista* avesse tenuto in mano una padella invece di una racchetta da tennis, sarebbe stata la protagonista di questo film: allenamenti culinari degni della *Tana delle Tigri*, 'colpi segreti' alla *Holly e Benji*, incubi premonitori alla *Rocky Joe*... Si passa dall'umorismo classico al grottesco, dalla parodia all'erotismo di *Nove settimane e mezzo*, dalla realtà alla fantasia con una facilità e un'abilità mai viste. A scandire le vicende dell'apprendista cuoca, vari siparietti surreali ci parlano del cibo in Giappone e di tutto ciò che lo circonda. Vediamo così la yakuza e la sua bella che miscelano sesso e cibo; assaporiamo il gusto proibito dell'ostrica mangiata direttamente dalle mani della pescatrice; analizziamo il terrore di un gruppo di uomini d'affari giapponesi di fronte a un menù francese; ridiamo del club delle signorine 'per bene' che prendono a modello un rumoroso signore europeo che s'ingozza senza ritegno; facciamo la conoscenza della vecchietta che tasta i cibi nel supermercato, e della efficientissima casalinga che, in punto di morte, cucina la cena per la famiglia. Menzione speciale per alcuni comprimari del racconto conduttore, caratterizzazioni riuscitissime di vari stili di vita, che sorprendono per la loro umanità: il barbone-gourmet, in grado di preparare un piatto di nouvelle cuisine con gli avanzi di un ristorante e rimasugli decantati di vino; il ricco signore che si sdebita per esser stato salvato dal soffocamento al ristorante - con un aspirapolvere! - svelando alla vedova il segreto per cucinare alcune prelibatezze esotiche; il suo autista-chef esperto nel cucinare la tartaruga; il mobiliere gradasso che rimette a nuovo il ristorante. **Un film delizioso (in ogni senso). AB**

Rubrica a cura di
ANDREA PIETRONI

Sega Saturn
SLAM DUNK - I love basketball
© Bandai 1995

Eccomi nuovamente qui pronto a presentarvi un nuovo gioco: nonostante appartenga a un genere che non mi è congeniale (sportivo), dopo averci giocato non ho potuto fare a meno di apprezzarlo. Il videogame in questione si intitola **Slam Dunk - I love basketball**, ed è stato programmato dalla Bandai per il Sega Saturn, la nuova macchina della Sega giunta da qualche mese anche in Italia. Prima di iniziare a descrivervi il gioco, vorrei fare una precisazione: non amando particolarmente i giochi sportivi - e il basket in particolare - non ho usato come termine di paragone altri giochi del genere, e quindi il mio giudizio sarà sicuramente imparziale. Appena accendete il Saturn, oltre alla schermata del titolo, avete subito le opzioni di gioco: **story mode**, **VS mode** e **option**. Con lo story mode potrete giocare contro il computer utilizzando la squadra protagonista del cartone animato (nonché protagonista del fumetto), la Shohoku, in cui milita l'eroe della storia, il rosso Hanamichi Sakuragi (un giapponese pel di carota, ma lo avete mai visto?). Dovrete affrontare le altre quattro squadre presenti nel gioco e, se vincete le varie partite (dalla durata di venti minuti), potrete gustarvi le stupefacenti sequenze animate (digitalizzate molto bene), che vi illustreranno la storia del cartoon. Il VS mode, invece, vi consentirà di giocare una partita contro il computer o contro un altro giocatore, oppure di guardare il computer che gioca contro se stesso, sistema molto utile per apprendere le varie tattiche di gioco.

Scegliendo invece option, potrete guardare le classifiche (solo se avete salvato le partite in modalità VS mode), salvare o meno i dati in memoria, oppure entrare nel sound test per ascoltare la colonna sonora e gli effetti musicali. Quando sceglete una delle opzioni del VS mode, prima di gicare dovrete scegliere la squadra fra le cinque disponibili più il Dream Team (ovvero una squadra nella quale potete fare confluire i giocatori delle altre squadre, tranne quelli della squadra scelta dal vostro avversario), poi dovrete scegliere la durata della partita (3, 5, 10 e 20 minuti), la difficoltà (easy, normal e hard), il campo di gioco (sono tre quelli disponibili), i ruoli dei giocatori e gli schemi di attacco e difesa. Ora potete giocare, ma non prima di avere imparato l'uso dei tasti, perché il joy pad ha due configurazioni differenti per quando la squadra è in attacco o in difesa. In attacco: il tasto **A** è utilizzato per palleggiare, il **B** per passare, il **C** per tirare a canestro, i tasti **X**, **Y** e **Z** servono per fare le finte, mentre i tasti in alto sevono per cambiare il giocatore a cui passare la palla; la croce direzionale serve invece per spostarsi. In difesa, invece, il joy pad ha le seguenti funzioni: il tasto A serve a spostare l'azione difensiva a metà o a tutto il campo di gioco, il tasto B serve per rubare la palla o stoppare i lanci, i tasti in alto sevono per mandare il giocatore selezionato a marcare l'avversario libero e la croce direzionale per muovere il giocatore che sta marcando; gli altri tasti non sono utilizzati. I comandi possono sembrare difficili a prima vista, ma vedrete che con la pratica il sistema di gioco non è poi così difficile (e se ve lo dico io potete crederci). La grafica è veramente accattivante e, a parte l'assenza della musica durante la partita (c'è però il commento e l'eccitazione del pubblico), le uniche pecche che ho potuto riscontrare sono l'impossibilità di mettere in pausa durante la partita (venti minuti nello story mode sono veramente troppo lunghi senza la possibilità di fermarsi ogni tanto), e la difficoltà dello story mode. Comunque sia, il gioco è veramente ben fatto sia dal punto di vista grafico, sia per la giocabilità, e non mancherà di entusiasmarvi.

CYBERKAPPA

wabmistress@kappa.magazine

saluti virtuali dalla vostra simona "madoka" kusanagi stanzani, meglio conosciuta come simona.com:> da oggi in poi su queste pagine avrete il piacere di vedere finalmente un po' di elettroni hackerati da internet! la prima rubrica tutta dedicata a manga/anime on line su internet e soprattutto www per fare felici geek, nerd e otaku! la mia love story con internet è iniziata nel gennaio del 1995, quando il mio bato personale (tal scozzese residente a venice beach, los angeles) ha fondato InterVerse, una ditta di www design/server, e io ho iniziato a utilizzare e-mail e a surfare un po' la ragnatela. alla fine di marzo il mio lap-top pc ha ben pensato di rompersi, e stufa delle orripilanze di tal gates, me ne sono andata a comprare un bel mac powerbook 520c. ho costruito la mia pagina di casa con photoshop, fetch, telnet e robe varie, e visto che adoro html, ho continuato a farlo finché non ho potuto mettere il mio server personale on-line. nasce così simona.com, dove potete trovare belle immagini, informazioni su manga e anime, e persino qualche mio disegno (un tempo sognavo di fare la fumettista). un amico di bologna (conosciuto via e-mail) mi informa che un tizio si firma "madoka" come me, e allora gli scrivo incuriosita. mark lenders (più precisamente kojiro hyouga) alias madoka@intesys.it, al secolo simone avanzi, mi fa capire che gli appassionati di manga&cyberspazio sono davvero tanti. nasce così questa cyberubrika interattiva: aspetto suggerimenti, domande e curiosità, all'indirizzo sottostante. kojiro mi aiuterà a mettere insieme recensioni e informazioni sulle risorse in rete. sul prossimo numero inizierà la vera festa: url di differenti sites e i vostri nomi in primo piano. SS

scrivete a simona@interverse.com
oppure a simona@eccosys.com con [kappa] come subject del messaggio

Chi si nasconde dietro al Kappa?
Ad aprile tutta la verità, solo la verità,
nient'altro che la verità!

Pupp'a'ppero... Tu ch'ha le pupp'a'pperooo... Puppappero... Eh, sì, lo so! Noi poeti, quando veniamo ispirati da muse di un certo tipo, non possiamo trattenerci: in questo caso, la canzoncina di Francesco Nuti ci sta come la polenta con il baccalà. Perdonatemi, stavo sfogliando il calendario 1996 di "Max", avente come protagonista quella gommosa creatura di nome Anna 'Pere di Gomma' Falchi... La cosa che mi chiedo è: avranno fatto apposta a farlo sponsorizzare dalla Peroni?! Manovra pubblicitaria studiata a tavolino (come quella dei *Cavalieri dello Zodiaco*) o pura casualità? Mah! Abbandoniamo queste domande arcane (ar cane? e che se ne fa de le domande, ar cane?) e passiamo a una stupendità meraviglistika: **Original Soundtrack** dei Passengers. «Original Soundtrack de che?» direte voi. E' proprio qui, il bello. I Passengers (ovvero nientederetanodimenoche gli U2 assieme a Brian Eno) hanno realizzato un disco contenente alcune colonne sonore da abbinare ad altrettanti film, che siano essi veri o inesistenti. Be', fra questi brani se ne annida uno intitolato ***One minute warning***, che fa parte della colonna sonora originale del nuovissimo film d'animazione **The Ghost in the Shell**. Atmosfere cyber-stressate e musiche da metropoli *akiriana* pervadono tutto il pezzo, e ve ne consiglio vivamente l'ascolto durante la lettura di **Squadra Speciale Ghost** (ovvero **Kokaku Kidotai**, alias ***The Ghost in the Shell***, e così via) pubblicato sui primi numeri di **Kappa**. Avevo ragione io! Il mondo si sta accorgendo che anche l'animazione giapponese è degna di entrare a far parte della cinematografia ufficiale! Alé, via: notizie dal fronte disneyoso! Dopo l'indianuzza **Pocahontas** (vedi riquadro apposito per chiarimenti) è confermato per il 1996 il debutto in cartone animato di **Quasimodo, il gobbo di Notredame**, che - a detta da chi l'ha visto - ha un occhio pallato che per dimensioni supera quasi quelle della sua schiena ricurva. L'anno successivo (o quello dopo) sarà la volta di una sorta di *Lady Oscar dagli occhi a mandorla*, ovvero di una cinesina che si arruola nell'esercito travestendosi da uomo, dopodiché toccherà al secondo capitolo del kolossal **Fantasia**, che sfrutterà le idee rimaste nel cassetto dalla prima versione del celeberrimo filmazzo carto-musicale. Bello, eh? Ma ancora più bella è la (quasi) conferma che entro breve arriverà veramente **Dragon Ball** in TV, e che forse sarà trasmesso su Italia 1 (e non su Italia 7 come invece sembrava). Sperèm...

Chiudiamo lo sproloquio mensile con la risposta all'**Otakuiz** del numero scorso e con quello nuovo di zecca che testé vi affibbierò. Cos'ha Jigen sotto il cappello? Ma la testa, naturalmente! Ah ah! Era una domanda trabocchetto: nel cartone animato lo hanno disegnato sia calvo, sia coi capelli pettinati all'indietro, sia con una prominente 'banana' che copre gli occhi facendo le veci del cappello. Una katerva di manga-affannati ha dato la risposta giusta all'Otakuiz su Daltanious, per cui cito solo le prime tre 'orecchie aguzze' che hanno vinto un barile di succo di nuvola disidratato: **Barbara Prosperi** di Carmignano (FI), **Giorgia** (quella delle bacchette magiche), e **Otello Maria** di chilosaèbravo, e che ha risposto addirittura a vignette! Nuovo Otakuiz: un essere umano si lancia a kamikaze sull'alieno cattivo, ed entrambi cadono da una torre altissima verso il duro suolo di roccia... facendo SPLASH invece di SPATAKK. Dove è accaduto? Buona meditazione! **Il Kappa**

LA FANZA DEL MESE

Da Torino con furore, arriva "Sushi", stampata su ottimo materiale e con copertinazza a colori. Il malloppo cartaceo in questione si propone come *otaku-zine* alla quinta potenza, ed è ricca di recensioni dettagliate su manga, animazione, colonne sonore, videogiochi, altre fanzine (bravi! Unitevi, invece di odiarvi), modellismo e fiere del fumetto. A completare il quadretto si aggiungono un paio di fumetti fatti in casa, la storia del manga e (in questo numero) l'intervista perugina al *ponpokoso* Isao Takahata. Costa 4.000 oneste lire, e per richiederla dovete scrivere a **Federico Grassellini, CP 8, 10090 Trana, Torino.** Come? Avete già sentito questo nome? Ovvio: andate a rivedervi l'Otaku 100% di novembre... Eh eh!

OTAKU 100%

Sempre meglio! Sempre di più! Sempre più Otaku! E sotto a chi tocca: ecco a voi i **Peracchio Brothers** nelle persone di **Marta**, **Mattia** e **Mario**, ovvero i zodiacali cavalieri Andromeda, Phoenix & Dragon! Complimenti! Nell'altra foto vediamo un gruppo di graffitari atipici - da sinistra a destra, **Federico Fissore**, **Alex Benestante** e **Mauro Macchia** di Torino e provincia- che durante l'occupazione scolastica della loro scuola nel 1993 hanno fatto un *disegnino* a gesso su una parete! Volevano essere pubblicati nel *Disegno del Mese*, ma dato che qui siamo in zona colore, direi che la foto renda meglio, giusto? Certo che sì! Più che altro, perché hai aspettato la bellezza di quasi tre anni per spedirla?!

TUTTE LE POCAHONTAS

Come ogni anno, il cartone Disney di Natale scatena produttori ed editori, che lanciano sul mercato libri che approfondiscono gli argomenti da esso trattati e videocassette con altre versioni della medesima storia. Quest'anno è toccato a **Pocahontas**, apparsa in almeno cinque altri corto/lungometraggi videocassettati in edicola, e in seimila libri che raccontano la vera storia dell'indiana e del colono inglese o, più in generale, volumi dedicati alle popolazioni originarie del Nuovo Continente. Anch'io mi sono dato da fare, nella speranza che qualche produttore mi dia ascolto:

Pocahontas grassa: ***Maltahontas***
Pocahontas col mal di gola: ***Raucahontas***
Pocahontas Hit 10: ***Parahontas***
Pocahontas da cucina: ***Cocahontas***
Pocahontas [illegible]: ***[illegible]***
Pocahontas videogame: ***Giocahontas***
Pocahontas in barca: ***Vogahontas***

Pocahontas stupidotta: ***Ocahontas***
Pocahontas gonfiabile: ***Pompahontas***
Pocahontas rave party: ***Pogahontas***
Pocahontas danzante: ***Polkahontas***
Pocahontas in latino: ***[illegible]***
Anna Falchi in Pocahontas:
Poppahontas

★ MONDO STAR COMICS ★

febbraio

AMERICA

IMAGE 28

Per la **Cyberforce** continua la storia dei paradossi temporali, la **Stryke Force** riceve in extremis un aiuto insperato, mentre in **Arma Zero** i t'srri si preparano ad attaccare la Terra!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 23

Per **Spawn** è la volta dei grandi ritorni (Malebolge, Gabrielle e Cagliostro), **Dragon** è posseduto da un'entità malvagia e la **Freak Force** deve sventare un'invasione aliena!

WILDC.A.T.S. 9

Un viaggio virtuale nella mente di **Voodoo**, il funerale di **Battalion** con i dissidi interni a **Stormwatch** e un nuovo pericoloso incarico per **Deathblow**!

GEN13 EXTRA

Jim Lee, Jeff Scott Campbell, Alex Garner e Adam Hughes partecipano a Torino Comics **e la Star festeggia l'evento con il primo episodio di** Gen13 **in questo albo speciale di 32 pagine con** tre diverse copertine!

STAR ORO 18: TEAM 7

Cole "Rapace" Cash, Michael "Deathblow" Cray, Jackson Dane, Marc "Backlash" Slayton e John Lynch vent'anni prima, in un'appassionante epica a metà tra supereroi e fumetto di guerra!

MORTAL KOMBAT 14

I due albi speciali dedicati a Kung Lao e a Kitana e Mileena ci preparano al nuovo torneo finale del mese prossimo!

ITALIA

LAZARUS LEDD 32

Lazarus è a caccia di un inafferrabile ladro 'tecnologico'! Una storia di azione e poesia intitolata **Gijex delle ombre**.

HAMMER 9

I nostri eroi accettano di lavorare per Ben Gauss per sconfiggere Nemo Bassagen. Mentre Swan e Colter sono impegnati con i ragni di Bassagen, Helena affronta da sola il despota!

Gli autori giapponesi hanno spesso indagato la possibile evoluzione della vita nel dopobomba, una realtà enigmatica, per certi versi inquietante, che ha dato ampi spunti per storie drammaticamente futuribili. ***Ken il guerriero***, del duo **Bronson** e **Tetsuo Hara**, rappresenta bene lo spirito di molti autori che hanno fatto seguire all'olocausto l'abbrutimento dei superstiti, racchiusi in poveri villaggi e alla mercé del più forte. Naturalmente, l'intreccio esige la figura dell'eroe (unica fonte di giustizia per i deboli) e gli artisti della new wave giapponese sembrano averlo capito in pieno. Sempre di **Tetsuo Hara** è lo splendido **Cyber Blue**, una sorta di ***Blade Runner*** cibernetico che combatte il male nel 2305. La sceneggiatura di **Bob & Ryuichi Mitsui** è veramente buona e gli autori hanno fornito al protagonista una personalità complessa e sfaccettata, maturata dopo la morte della madre e la propria rinascita in un corpo meccanico. Dopo lo straordinario successo di ***Ken il guerriero***, il mitico Tetsuo Hara torna alla ribalta sotto il marchio della Star Comics: **Cyber Blue** è infatti il nuovo serial che approderà su **Techno** a partire da giugno, non appena esaurito il materiale disponibile di **Guyver**! Un'attesa elettrizzante per un nuovo manga da leggere rigorosamente 'alla giapponese'!

GIAPPONE

KAPPA MAGAZINE 44

Il nuovo Kappa vanta un mega-dossier sull'applauditissimo **Ghost Sweeper Mikami** e l'anteprima cinematografica di **Memorie**, il nuovo film di **Katsuhiro Otomo**! Il papà di ***Akira*** è presente anche con un nuovo episodio a fumetti di **World Apartment Horror**, una storia inquietante illustrata da Satoshi Kon.

STARLIGHT 41

City Hunter si candida a diventare il manga dell'anno: il linguaggio colorito di **Tsukasa Hojo**, le situazioni piccanti in cui rimane coinvolto Rio Saeba, la simpatia di Kaoru Makimura lo rendono unico!

NEVERLAND 35

Karin ha la peggio in un terribile scontro con Riyuji e Junta interviene per salvarla: 128 pagine di **DNA2** dominate da demoniache trasformazioni!

ACTION 28

Iggy aiuta **JoJo** a combattere lo stand della divinità egizia Geb, mentre arrivano i famelici Knum e Toth! A due passi dal covo di Dio Brando... a uno dalla morte!

TECHNO 22

Un viaggio su un'isola incantata, popolata da animali preistorici, sirene, orchi e fate, dove vivono Alkampfer e Murakami! **Guyver** e compagni continuano la lotta.

MITICO 21

Il mese di San Valentino è tenuto a battesimo da **Otto Gabos** (in pole position con **Mondo Naif**) che illustra una copertina di **Lupin III** in esclusiva per l'Italia!

YOUNG 21

Seraphic Feather: continua il lungo flashback sul misterioso Apep Heidmann! **Rayearth**: Umi conquista il mano-guerriero Selece riappacificandosi con Ascot! **3x3 Occhi**: lo spirito della marionetta cerca di impossessarsi l'ormai indifesa Pai!

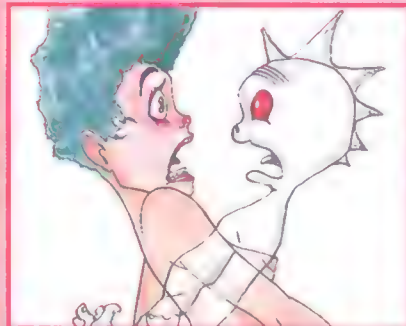
DRAGON BALL 21 e 22

Dragon Ball Z! Finalmente ci siamo: iniziano infatti gli episodi della seconda serie televisiva. Goku si è fatto grande e nuove avventure lo aspettano!

SAILORMOON 9

Speciale San Valentino! Un numero ricco di fumetto (Bunny vede l'ologramma della madre) e curiosità (un intervista a Superman, Sailor Moon in cucina...). **In regalo le cartoline dell'amore!**

STORIE DI KAPPA: ROUGH

Un nuovo speciale di **Rough** per chi ha dimostrato di amare le avventure di Ami e Keisuke! Continua a cadenza aperiodica la serie adolescenziale di Mitsuru Adachi.

MONDO NAIF!

PICCOLE GRANDI STORIE ITALIANE

Manca ormai poco al grande appuntamento con il quotidiano a fumetti: a marzo, infatti, esce in edicola una miniserie in tre numeri che vi racconterà la vita di un gruppetto di ragazzi tra il sogno e la musica rock. Il fumetto italiano rinasce con **Accardi**, **Baricordi**, **De Giovanni**, **Degli Esposti**, **Gabos**, **Liani**, **Mattioli**, **Rossi**, **Santabarbara**, **Semerano**, **Toffolo** e **Vinci**! Il primo numero di **Mondo Naif** sarà disponibile anche in edizione speciale con un **CD in regalo**!

TORINO COMICS!

VENITE A CONOSCERE GLI AUTORI IMAGE

Un evento straordinario per tutti gli appassionati di supereroi: dal 15 al 18 febbraio, in occasione di Torino Comics (Corso Massimo D'Azeglio 15), potrete conoscere di persona gli autori più amati del panorama fumettistico americano! **Jim Lee, Jeff Scott Campbell, Alex Garner e Adam Hughes** ritornano a grande richiesta in Italia e la Star festeggia l'evento con il primo episodio di **Gen13**. Un occasione d'oro per tutti i collezionisti: l'albo speciale di 32 pagine sarà disponibile in **tre diverse copertine** che potrete farvi autografare!

TEKNOMAN
faccia a faccia
TEKKAMAN

Uchu no Kishi Tekkaman Blade
Numero episodi: 49
Canale televisivo giapponese: TV Tokyo
Durata: dal 18/02/1992 al 02/02/1993
Autori: Tatsunoko Planning Room
Supervisione: Hiyori Sekijima, Satoru Akahori
Character design: TO II O
Studio dei personaggi: Hirotoshi Sano
Mechanic design: Yoshinori Sayama, Rey Nakahara
Coordinatore dell'animazione: Tomoori Kogawa
Direttore di produzione: Hideki Tonokatsu
Direttore capo: Hiroshi Negishi
Musiche: Kaoru Wada

La Saban Entertaiment è ormai famosa per le sue rielaborazioni. Nel caso di **Tekkaman**, si è trattato di unire una prima serie datata a una seconda realizzata nel '92 per il mercato giapponese.
Rielaborando **Tekkaman Blade**, la casa americana ha messo in commercio un serial di quarantadue episodi intitolato semplicemente **TEKNOMAN**. La Fininvest ne ha acquistato la versione anglosassone (la Saban si è assicurata i diritti di merchandising e publishing della serie, facendo sparire dalla circolazione l'originale giapponese). In Italia la lavorazione di **Teknoman** è cominciata nel giugno scorso. L'edizione è a cura della Merak Film, che ha affidato la direzione del doppiaggio a Loredana Nicosia. Della traduzione dei copioni Saban si occupano Achille Brambilla e Luisa Sgammeglia, mentre l'adattamento dei dialoghi che ascolterete è di Annalisa Costantino e Sergio Romanò. La direttrice del doppiaggio ha confermato che non ci sono stati grandi cambiamenti rispetto all'originale, tranne qualche non sense americano. Si è trattato comunque di 'mettere' le mani su un prodotto non più giapponese, bensì americaneggiante. Le splendide animazioni sono però di inconfondibile qualità nipponica, in molti episodi simile a quella degli OAV. Dal primo all'ultimo fotogramma il character dei personaggi è curato nei minimi dettagli, e così l'equipaggiamento spaziale di **Teknoman**. Le armature dei nemici, soprattutto quelle delle successive metamorfosi del protagonista, vi stupiranno, considerando che sono frutto di un perfetto lavoro manuale e non di un computer graphic. La tecnologia è stata invece utilizzata dagli americani per ricostruire alcune scene di trasformazione che potremmo ritrovare anche nella sigla.

Nicola Bartolini Carrassi

UCHU NO KISHI TEKKAMAN BLADE - TRUE STORY -

Come se non fossero bastati gli sconvolgimenti portati dai produttori americani a famosissime serie giapponesi quali ***Macross***, ***Southern Cross*** e ***Mospeada*** (chi può scordarsi ***Robotech***), ora ci tocca assistere anche allo stravolgimento di **Uchu no Kishi Tekkaman Blade** (Tekkaman Blade il cavaliere dello spazio) per mano dei tipi della Saban (gli stessi che sono riusciti a rendere ancor più ridicoli i telefilm giapponesi vedi ***Power Rangers*** e ***VR Troopers***); dovremo quindi sorbirci ***Teknoman*** (questo è il titolo americano), sperando che i danni subiti da questa serie non siano troppi. Se poi hanno anche aggiunto parti prese dalla vecchia serie di ***Tekkaman*** (quella del 1975, che abbiamo visto nella sua integrità qualche anno addietro), hanno proprio superato ogni limite. Per dovere di cronaca, ecco quindi l'inizio della storia nella versione originale che, al contrario del rimaneggiamento compiuto in America, è composta di 49 episodi (anziché 42), e si può quindi immaginare che i ritocchi fatti siano abbastanza rilevanti (sette episodi in meno non sono poi pochi).
Siamo nell'anno 192 dell'Alleanza Terrestre, e la Terra viene attaccata e quasi distrutta da un'orda di alieni chiamati Radam, che hanno lanciato l'attacco decisivo dall'Orbital Ring System (ORS), un anello orbitale artificiale posto a difesa della Terra, ma subito conquistato dagli alieni. Sull'ORS si sta svolgendo un singolar tenzone fra due esseri in lucente armatura: i due contendenti

Eccovi una rapida carellata sui personaggi principali. Attenzione: il primo nome a comparire è quello dell'edizione italiana, seguono quello della versione inglese e l'originale nipponico.

TENEBRA • Darkon • Omega

E' una creatura malvagia, un'entità misteriosa, dalla natura imprecisata, che si presenta sotto forma di essere mostruoso completamente nero e con occhi fiammeggianti. E' un condottiero venomoide che ha al suo servizio mostri detti aracnogranchi e teknoman, dei quali si serve per realizzare i suoi sinistri piani di conquista. Tenebra vive nascosto sulla Luna e ambisce a conquistare la Terra. La sua perfidia non conosce limiti: è pronto a tutto pur di soddisfare le sue ambizioni.

BRANDO • Blade • D Boy/Takaya Aiba

Alto, capelli neri, una cicatrice che parte dal sopracciglio fino alla guancia, lo sguardo intrigante che nasconde un passato avvolto nel mistero. Brando è l'unico essere umano in grado di trasformarsi in teknoman. Sfuggito non si sa come al malvagio Tenebra, è stato ritrovato privo di conoscenza dai cavalieri dello spazio e subito accolto all'interno della squadra. Brando, pur essendo un teknoman, si schiera in difesa del pianeta terra; la sua trasformazione, però, non puo' durare più di mezz'ora: trascorso quel tempo, Brando diventerebbe un essere malvagio. Il ragazzo ha il fascino del bel tenebroso, e ha conquistato il cuore di...

RINGO • Ringo • Noal

E' uno dei guerrieri dello spazio. Il suo ruolo principale è quello di pilotare l'astronave Terra Blu. Biondo, ha un fisico atletico e un carattere impulsivo, la battuta sempre pronta e un pungente sarcasmo che non risparmia nessuno. E' irascibile, ma al tempo stesso generoso e altruista, sempre pronto ad aiutare gli amici in difficoltà. In un primo tempo i rapporti fra Ringo e Brando sono caratterizzati dalla conflittualita': Ringo, infatti, è sospettoso nei confronti del nuovo compagno di cui non conosce il passato.

STAR • Star • Aki

Una ragazza che a soli diciannove anni è navigatore di bordo dell'astronave Terra Blu. Esperta di computer, è una ragazza assennata e sensibile; stabilisce subito un rapporto di amicizia e fiducia con Brando, e non esita a difenderlo dagli schemi di Ringo. Ha un forte senso del dovere e vive con responsabilità la missione affidatale.

MEMO • Jamison • Freeman

E' il comandante della squadra dei cavalieri dello spazio. E' un uomo di 35 anni, capelli bianchi e cortissimi, espressione impenetrabile. Mantiene sempre il sangue freddo anche nelle situazioni più difficili; pur avendo un carattere comprensivo Ed essendo sempre pronto a difendere l'operato dei suoi guerrieri, sa farsi rispettare ed essere autoritario all'occorrenza.

sono Tekkaman Blade e Tekkaman Dagger, e il secondo ha il compito di distruggere il traditore che si è ribellato agli ordini dei Radam. Infatti, Blade ha riacquistato parte della memoria, e ciò lo ha reso consapevole della sua natura umana, quindi ha tentato di sfuggire agli alieni che lo hanno trasformato in un'arma da guerra. Durante lo scontro, Blade viene colpito da un alieno (una forma di vita a metà fra un granchio e un insetto) e precipita sulla Terra vicino al luogo in cui la graziosa Aki e lo sbruffone Noal stanno compiendo una ricognizione. I due raccolgono il ragazzo e lo portano nell'infermeria della base degli Space Knight. Al suo risveglio, il ragazzo crede di essere stato preso nuovamente dai Radam e cerca di fuggire, ma si rende presto conto di essere sulla Terra fra gli esseri della sua stessa specie. Mentre il ragazzo dà alcune spiegazioni al capo della base (Freeman) il segnale di allarme rosso suona a causa di un attacco da parte degli alieni. Senza troppi convenevoli (aggredendo anche alcuni membri degli Space Knight), D Boy (questo è il nome affibbiatogli da Noal e che ha il significato di Dangerous Boy) cerca in ogni modo di trovare un'astronave che lo porti verso l'ORS, e nell'hangar della base trova la Blue Heart, una nave costruita allo scopo di combattere i Radam. Assieme a lui salgono sull'astronave anche Noal e Aki, e si dirigono verso il nemico. Sotto gli occhi stupiti di tutti, D Boy esce dall'astronave, e stringendo fra le mani un cristallo grida «Tek Setter» trasformandosi in Tekkaman Blade distruggendo l'orda aliena. Una volta tornato a Terra, D Boy viene accolto come membro dei Cavalieri Spaziali e viene considerato come l'unica persona in grado di contrastare gli alieni. D Boy è però tormentato dai suoi ricordi che gli sono stati cancellati dai Radam, e nel corso della serie avrà diverse crisi proprio per questa ragione. L'esperienza più terribile l'avrà quando scoprirà che Tekkaman Evil (uno dei Tekkaman al servizio dei Radam) è in realtà suo fratello ormai succube del potere alieno e non potrà fare più niente per riportarlo alla ragione, per cui scoprirà che l'unica soluzione giusta è ucciderlo. Questo è, a grandi linee, quello che accade nella serie originale. Non ci resta quindi che sperare che almeno la drammaticità di alcuni episodi non sia stata eliminata, ma purtroppo ci contiamo davvero poco.

Andrea Pietroni

EPISODI

1 - Amico o nemico? Anno 2087. La squadra terrestre dei cavalieri dello spazio cerca di fronteggiare l'invasione aliena: il nemico ha conquistato l'anello spaziale, in orbita per proteggere la Terra. Al quartier generale dei cavalieri arriva Brando, un guerriero teknoman riuscito miracolosamente a fuggire dalla mostruosa metamorfosi, che decide di unirsi alla squadra dei guerrieri terrestri. Con l'astronave Terra Blu intraprende un'aspra battaglia contro gli aracnogranchi.

2 - Invasione. Il comandante Memo si accorge di poter fronteggiare l'invasione aliena con l'aiuto di Brando. Sull'astronave Terra Blu, seguito da Star e Ringo, il ragazzo raggiunge la centrale solare, dove incontra Creso, un emissario di Tenebra. Si scatena una lotta furibonda e Teknoman ne esce ancora una volta vincitore.

3 - La forza dei cavalieri dello spazio. Una sezione dell'anello spaziale sta precipitando verso la Terra. Brando decide di partire con Terra Blu, ma prima che il frammento crei una catastrofe, viene distrutto.

4 - Una battaglia perduta. Memo ordina a Brando di indagare sulla presenza di un oggetto volante non identificato. Durante la missione, il ragazzo viene salvato in extremis da Star che per soccorrerlo sacrifica l'astronave ed entra in coma.

5 - Il tempo è scaduto. Prima di partire in missione, Brando si confida con Tina e le fa promettere di eliminarlo se combatterà oltre il tempo disponibile dopo la trasformazione. La battaglia si protrae più del previsto e Ringo apre il fuoco: Brando ne esce indenne e rientra alla base dove ritrova Star.

6 - Cristallo in frantumi. Creso invia un falso SOS per far cadere Brando in trappola. Teknoman e i cavalieri partono alla volta dell'anello spaziale dove Creso riesce a neutralizzare i poteri del cristallo di Brando: l'oggetto si frantuma in mille pezzi.

7 - L'ultimatum. Gli alieni intensificano gli attacchi alla Terra con potenti raggi laser. Brando è indifeso, e Creso ne approfitta per lanciare un ultimatum: gli attacchi cesseranno in cambio di Teknoman. Brando si sacrifica, mentre Maggie e Mec lavorano alla costruzione di un Teknorobot capace di assorbire i poteri del cristallo frantumato. L'esperimento ha successo.

8 - Il giornalista. Gli attacchi degli alieni sono sempre più pericolosi: il generale Galt invia Balzac al QG dei cavalieri dello spazio perché scopra il segreto di Brando. Teknoman dove mettere fuori uso i cannoni laser alieni riprogrammandone i computer centrali, ma qualcosa va storto: solo l'intervento di Balzac riesce a salvare la Terra.

9 - Il convoglio. I cavalieri devono scortare sulla Terra un convoglio di astronavi cariche di materiali. Al comando dell'astronave madre c'è Silas Random, in missione per attirare a sé gli alieni Al termine della battaglia, ridotto in fin di vita, Random chiede a Brando di condurre l'astronave attraverso l'atmosfera e distruggerla.

10 - Un soldato speciale. I militari mandano sull'anello spaziale un drappello di uomini perché recuperino alcuni caccia. Il capitano O'Rourke accetta malvolentieri l'aiuto di Brando e del Teknorobot Pegas. Anche se l'obiettivo è raggiunto, rimangono uccisi tre giovani soldati.

11 - Una nuova minaccia. Cavalieri e forze armate si uniscono per liberare l'anello spaziale. Distruggendo il generatore di energia della stazione orbitante e interrompendo l'erogazione di elettricità alle camere di incubazione, non nasceranno altri venomoidi. L'attacco ha successo, ma sul più bello appare Saber, un nuovo Teknoman: Tenebra gli affida il compito di sostituire Creso.

12 - Guerra fra fratelli. Cessati gli attacchi nemici, la Terra si gode un periodo di pace. In un centro commerciale Star, Tina e Maggie incontrano Saber, il gemello di Brando traformato in Teknoman da Tenebra. Quando i due fratelli si incontrano ha inizio un violento combattimento che non ha vincitore. Saber promette vendetta.

13 - Contrasti in famiglia. I venomoidi sono a corto di energia. Saber pensa di attaccare una centrale nucleare, ma Brando accorre: Saber riesce a distrarlo quanto basta a superare il tempo necessario per la trasformazione. Quando arrivano Ringo e Star è tardi: Brando è diventato malvagio.

14 - Una missione per Tina. L'esercito si mobilita per fermare Brando. Star e Ringo cercano di salvarlo, ma Galt lo attacca. Tina si ricorda che il ragazzo aveva notato una certa somiglianza fra lei e la sorella: Memo decide così di mandarla incontro a Brando assieme a Pegas. La giovane riesce a far rinsavire Brando che sconfigge il fratello.

15 - La spia. Balzac trasmette un messaggio su una frequenza libera perché gli alieni lo intercettino e attacchino una zona senza importanza strategica. Approfittando dell'assenza dei cavalieri, la spia entra in un laboratorio segreto dove vede Memo impegnato nella realizzazione di una sofisticata tekno-armatura. Il comandante smaschera Balzac e gli consegna un dischetto con i risultati delle ricerche: la priorità per Memo è salvare la Terra dall'invasione aliena.

16 - Vaghi ricordi. I cavalieri dello spazio devono proteggere un vecchio impianto per la produzione di anti-materia che Mec e Maggie devono riparare per produrre tekno tute. Quando gli alieni attaccano, Brando è ossessionato dall' idea di ferire i suoi amici.

17 - Colpo di scena. Lo scienziato Marlow crea una tekno-armatura che viene affidata a Balzac. Il comandante Galt ha intenzione di costruirne altre, e invia così Marlow a Washington perché mostri a tutti l'efficacia dello zeetron, una sostanza che alimenta le tekno-armature. Lo scienziato viene attaccato dagli aracnogranchi, interessati al composto: Brando si trasforma, ma perde il controllo, ferisce Marlow e viene arrestato.

18 - Battaglia nello spazio. Star e Ringo penetrano nella prigione per fare evadere Brando, ma questi teme di costituire un pericolo per i compagni e si rifiuta di seguirli. Star impone a Brando di usare i poteri per difendere a Terra.

19 - Uomo o mostro. I venomoidi attaccano il centro di comando alleato. Ringo e

Star tentano di convincere Brando a entrare in azione, ma il ragazzo è irremovibile. Ringo trova una tecnoarmatura, esce in battaglia e viene catturato dagli aracnogranchi. Brando si decide così a intervenire e salva Ringo.

20 - Fratelli e sorelle. Shara esce dal teknosistema prima che la trasformazione sia completa e si dirige verso la Terra alla ricerca di Brando. Saber la segue e tramortisce Brando con una nuova arma: i teknoriflettori! Ringo interviene con la teknoarmatura, ma Saber, sentendo la presenza di Shara sulla Terra, si allontana per cercarla. Brando rimane privo di conoscenza per tre giorni e quando si sveglia vede Star, che non ha mai abbandonato il suo capezzale.

21 - Nuove armi. Memo e Tina mettono a punto i nuovi lanciamissili per la teknoarmatura di Brando. Spacciandosi per suo fratello, Saber riesce a farsi accompagnare da un capitano delle forze alleate. La situazione è drammatica: Brando vuole affrontare l'impostore, e insiste per avere le nuove armi. Shara, intanto, vaga senza meta nel deserto.

22 - Una vita appesa a un filo. Con il permesso del comandante Memo, Ringo affronta Saber per permettere a Mec di ultimare il teknorobot di Brando. Rientrato alla base, riabbraccia la sorella appena sopraggiunta che, sfinita, viene ricoverata. Memo scopre che Brando è in realtà Nick Carter, figlio di uno scienziato scomparso durante una missione di studio sui satelliti di Giove.

23 - L'inizio di un incubo. Memo racconta che Nick era a bordo dell'astronave Argos prima della scomparsa. Brando, dopo aver donato sangue per una trasfusione alla sorella, ricostruisce il proprio passato con l'aiuto di Star. Il ragazzo narra dell'incontro tra la Argos e un veivolo alieno, e di come fu fagocitato da feroci terkobaccelli. Nel frattempo, la sorella riprende conoscenza.

24 - Il segreto di Shara. Le condizioni di Shara peggiorano, ma la ragazza fornisce preziose informazioni rivelando che la base segreta di Tenebra si trova in realtà sulla Luna. Le piante che il nemico ha sparso per il pianeta, poi, una volta fiorite trasformeranno tutti gli esseri umani in venomoidi. Tenebra anima intanto tre nuovi teknoman: Ascia, Stocco e Lancia, che si uniscono a Saber per eliminare Brando. Il generale Galt informa il comandante Memo di voler colpire l'anello spaziale con il missile nucleare Occhio di Falco: il missile distruggerebbe l'anello, e i frammenti cadrebbero sulla Terra provocando milioni di vittime.

25 - Il sacrificio. Saber, Ascia, Lancia e Stocco attaccano il centro di comando dei cavalieri dello spazio. Il generale Galt decide di lanciare l'ordigno sull'anello spaziale: Memo chiede a Ringo di distrarre i teknoman di Saber e a Brando di raggiungere il comando di Galt per fermare il conto alla rovescia. Il missile parte, ma Brando riesce a distruggerlo in volo. Shara, intanto, si trasforma in teknoman e affronta Saber.

26 - Cronaca di una guerra. Il centro di comando terrestre viene distrutto da Saber: i cavalieri riescono a fuggire e a mettersi in viaggio verso il nuovo quartier generale.

27 - Guerriero in rosso. Dopo alcuni mesi, in un villaggio deserto Ringo affronta il perfido Ascia: sembra avere la peggio, ma Brando lo salva. Ringo è alla ricerca di un nuovo teknocristallo per riconvertire l'energia quantistica di cui è dotato e raggiungere la Luna, dove conta di sconfiggere definitivamente Tenebra. Ringo accompagna Brando all'accampamento: il ragazzo riabbraccia Star e le confida il suo amore.

28 - Il generatore. I cavalieri sono a corto di carburante e chiedono al sindaco di una cittadina un po' di energia dal generatore locale. L'uomo si rifiuta di aiutarli. Gli aracnogranchi attaccano: Brando si trasforma in Teknoman e sconfigge gli alieni con l'aiuto di Ringo e Star. La cittadina offre in ricompensa energia ai cavalieri che riprendono il viaggio.

29 - La tekno-trappola. I cavalieri dello spazio arrivano nella città natale di Ringo, che è stata appena attaccata da criminali motorizzati. Ringo arriva nella tenuta di famiglia, ma vi trova solo la servitù. Dopo aver messo in fuga i teppisti, riprendono il viaggio. In un villaggio che è stato attaccato dagli aracnogranchi, Brando spera di sottrarre ad Ascia il tekno-cristallo, ma il Teknoman riesce a sfuggire.

30 - La fuga attesa. I cavalieri raggiungono un castello abitato dalla giovane Gloria e dal suo robot-maggiordomo. La squadra cerca di convincere la ragazza ad andarsene, ma questa si rifiuta dicendo che ha promesso a suo nonno di custodire il castello. In realtà lei, dopo la morte del nonno, è impazzita: viene curata e protetta dal fido robot-maggiordomo. Brando e gli altri cavalieri lasciano Gloria proprio nel momento in cui il castello viene attaccato dagli aracnogranchi.

31 - Una vecchia conoscenza. I cavalieri dello spazio salvano una ragazza di nome Rachel. Raggiunta la fattoria della fanciulla, trovano Balzac. L'uomo, che dopo aver viaggiato per mesi è stato accolto da Rachel e dal suo fratellino Rick, decide di chiedere scusa ai cavalieri dello spazio per gli errori che ha commesso in passato e si unisce a loro promettendo a Rachel e Rick che quan-

do gli alieni verranno sconfitti, tornerà alla fattoria.

32 - Il teknocristallo. Brando è convinto che recuperando un altro teknocristallo potrà riavere energia a sufficienza per raggiungere la Luna e distruggere il quartier generale di Tenebra. Così parte alla ricerca di Ascia, che si nasconde in una vecchia cattedrale in mezzo a una foresta di piante aliene. Ha inizio un violento combattimento durante il quale Brando sembra avere la peggio ...

33 - Il maestro e l'allievo. Per evitare che altri possano interferire nel combattimento, Ascia invoca il suo padrone perché faccia crescere attorno a loro una cortina impenetrabile di piante aliene. Intanto sopraggiunge O'Rourke con un drappello di soldati pronti a farsi largo fra la fittissima vegetazione. Nel frattempo Brando ha capito di trovarsi davanti il suo maestro di arti marziali, passato dalla parte di Tenebra. Alla fine O'Rourke colpisce a morte Ascia. Dalla Luna, Saber ha seguito la scena e giura di sconfiggere Brando.

34 - Missione tra i ghiacci. Giunti in Alaska, i cavalieri convincono Brando a non partecipare alla missione di recupero di un microchip molto importante per le operazioni future. Partono Ringo e Balzac che, dopo aver recuperato il pezzo, vengono attaccati dagli alieni. Brando vuole aiutarli, e O'Rourke è costretto a rivelargli la verità: il processo di teknotrasformazione sta logorando i suoi tessuti e gli brucerà ogni energia finché non sarà più in grado far nulla. Il ragazzo decide di rischiare la propria vita e salva i due amici.

35 - Pronto a rischiare. Il comandante Memo avverte Brando che il processo di teknotrasformazione ha danneggiato i suoi tessuti: anche una sola trasformazione potrebbe ucciderlo. Brando si trova così a dover decidere se morire da teknoman o continuare a vivere senza più combattere. Scopre però che nel laboratorio di xeno-biologia, Memo conserva un tekno-baccello capace di fornire l'energia per la teknotrasformazione. Le probabilità di riuscita dell'operazione sono poche, ma Brando decide di rischiare e si sottopone al trattamento.

36 - Evoluzione. Il centro di comando viene attaccato da Lancia e dagli aracnogranchi mentre Brando è sotto il trattamento. Lancia riesce a sbaragliare le difese organizzate da O'Rurke e penetra nel centro per cercare Brando, che esce dalla camera di interscambio completamente trasformato: è nato Ultra Teknoman. Brando sembra molto provato dal processo cui è stato sottoposto, tanto da perdere i sensi dopo la battaglia.

37 - Amnesia. Il medico annuncia che il cervello e il sistema nervoso di Brando non presentano alcuna anomalia; bisogna attendere che riprenda i sensi per scoprire se il suo comportamento presenta degli aspetti insoliti. Brando mostra i primi sintomi di amnesia e insiste per essere chiamato Nick, negando di aver mai usato il nome Brando. Il ragazzo non esita però a trasformarsi e a ingaggiare un combattimento all'ultimo sangue con il fratello Saber.

38 - Metamorfosi. A mettere in salvo Brando intervengono Balzac e Ringo. Il ragazzo è furibondo per l'interferenza. Memo cerca di spiegargli che quanto più rimane un Teknoman, tanto più degenera la sua perdita di memoria. Brando non lo ascolta e torna a combattere il fratello. Sorprendentemente Teknoman ha una metamorfosi che lo rende ancora più forte; Saber si ritira e Brando cade a terra privo di sensi. Quando si riprende l'amnesia è peggiorata e ciò non gli consentirà di vivere a lungo. Saber, accecato dall'odio, chiede di poter diventare come il fratello, ma Tenebra lo rinchiude dentro a un baccello

39 - Battaglia sull'anello spaziale. I sopravvissuti del gruppo di O'Rourke raggiungono il centro di comando e propongono a Memo di aiutarli attaccando gli aracnogranchi sull'anello spaziale dove le rampe di lancio potrebbero permettere a Terra Blu di raggiungere la Luna e Tenebra. Una volta raggiunto l'anello, però, i cavalieri trovano la madre-ragno. Angela, compagna del defunto O'Rurke, si scaglia contro il mostro; l'esplosione genera una metamorfosi in Brando che sprigiona un'onda di energia tanto forte da distruggere parte dell'anello spaziale.

Attenzione! Se non volete scoprire il finale della serie non leggete le sinossi degli ultimi tre episodi.

40 - L'ultima base di lancio. Ormai è rimasta soltanto una base di lancio dopo l'esplosione. La raggiunge da sola Sword, che, mentre si prepara a distruggerla, ripensa a quando l'astronave Argos partì proprio da quella base per il suo viaggio senza ritorno. Prima della trasformazione, Sword era infatti Catherine, la fidanzata di Conrad, il fratello maggiore di Brando che si sarebbe poi trasformato nel malvagio Tenebra. Sword comincia a distruggere l'ultima base, quando sopraggiungono Brando e Pegas: il ragazzo, però, non ricorda più come trasformarsi in teknoman e solo l'intervento di Star riuscirà a salvarlo. Dopo essersi finalmente trasformato, Brando perde il controllo dei poteri ed emette un'onda di energia che distrugge quel che resta. Sword si salva e libera Saber affinché Tenebra lo possa dotare degli stessi poteri di Brando.

41 - L'inizio della fine. Brando è sulla Terra con Star. Alla ragazza, una volta raggiunta la vecchia casa paterna, il ragazzo confida di contare su di lei per andare avanti. Saber nel frattempo è stato dotato di un nuovo potere e manda un messaggio al fratello per invitarlo a combattere. I cavalieri vorrebbero aiutare Brando, ma vengono inviati da Memo sulla Luna dove, a difendere Tenebra, trovano Sword.

42 - La battaglia finale. Saber e Brando combattono all'ultimo sangue. E' Tecknoman ad averla vinta e a farsi consegnare da Saber il cristallo per raggiungere la Luna. Proprio dal satellite parte Tenebra, che Brando scopre essere Conrad, suo fratello maggiore, bramoso di rivendicare il suo dominio sulla Terra. Si apre uno scontro senza precedenti dal quale esce vincitore Brando. Anche gli altri cavalieri si sono salvati, e Star decide di prendersi cura del nostro eroe, rimasto ormai senza memoria.

Un ringraziamento particolare a Cip Barcellini, a Monica, Simona e Rosanna della Merak Film di Milano.
A Marco Carlini ed Elena Davì della L &C.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTATRE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTATRE

Un improvviso debutto - "Totsuzen Debut"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
Senza dimenticare la promessa - "Yakusoku o Wasurezu ni"
da Aa! Megamisama vol. 8 - 1993
Injection - "Injection"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
World Apartment Horror - "World Apartment Horror"
da World Apartment Horror - 1991

DI KAPPA IN MEGLIO

Il 1995 ha forse regalato qualche grande appuntamento agli appassionati di fumetto, ma crediamo che negli anni a venire sarà ricordato più probabilmente con nostalgia e un pizzico di amarezza per via di alcuni tristi lutti. Momenti centrali di questi tormentati anni Novanta, i mesi che ci siamo lasciati alle spalle hanno pagato lo scotto del finto benessere del decennio passato, vittime di una politica non sempre coerente e spesso legata agli umori di direttori editoriali che si improvvisano al marketing. Oggi ci sono meno editori, meno eroi di carta e il mondo ci ha privato di due grandi sognatori. Il 20 agosto Hugo Pratt è partito per il suo ultimo grande viaggio in compagnia di Corto, Jesuita e di tutti gli anfitrioni che in passato ci hanno mostrato le meraviglie di Atlantide, dell'Isola di Pasqua e di tanti arcipelaghi incontaminati. Oggi l'ha raggiunto un viaggiatore di trincea, che ci ha accompagnati nel regno dei vinti, degli emarginati, dei parassiti della società, descrivendo lo spazio profondo e il dopobomba con spietato sarcasmo. Bonvi era a scuola con noi e ci distraeva dalla lezione strizzandoci l'occhio dalle pagine del diario di *Sturmtruppen*. La sera, poi, ci dava la buonanotte con *Nick Carter* e il suo inconfondibile «... e l'ultimo chiuda la porta!» quando, al termine di *Supergulp*, correvamo di corsa sotto le coperte. Ci ha regalato alcune delle più divertenti strisce del fumetto italiano e solo i suoi lavori potranno tornare a farci sorridere dopo la sua scomparsa. Chi frequenta le fumetterie e le piazze di Bologna, e ha avuto l'occasione di incontrare questo bizzarro personaggio, non potrà più godere delle sue provocazioni: maestro di Silver, che ne ha ormai ereditato il personaggio di *Cattivik*, Bonvi è rimasto vittima di un incidente stradale mentre stava raggiungendo il *Roxy Bar* di Red Ronnie per apparire sugli schermi di Video Music. Lo ricordiamo su questo numero di **Kappa Magazine** che vuole essere nuovamente un motivo di riflessione sul tema del nucleare. A novembre abbiamo dedicato l'editoriale al ricordo della strage di Hiroshima e Nagasaki, ai test di Mururoa, alla Francia di Chirac, e molti di voi ci hanno scritto per invitarci a continuare: lo abbiamo fatto con la complicità della Phoenix Enterprise e della General Press, per dimostrare che certe denuncie sociali possono tranquillamente unire editori concorrenti. Il marchio che potete ammirare questo mese in copertina è opera di Francesca Ghermandi, straordinaria fumettista bolognese che non ha certo bisogno di presentazioni visti i suoi trascorsi sul campo (Comic Art, Granata Press, Phoenix Enterprise, Il manifesto...). Tenete d'occhio le edicole, quindi, perché sono davvero tante le 'pubblicazioni denuclearizzate' che vi aspettano a gennaio: tutti gli editori interessati a unirsi a questa iniziativa possono richiedere gratuitamente una copia del marchio presso la nostra redazione. Facciamoci sentire!

E' già l'ora dei saluti. A febbraio vi aspettano altre sorprese su queste pagine, a cominciare dall'anteprima di **Memorie**, il nuovo film per il grande schermo di Katsuhiro Otomo: il viaggio di **Kappa** nel mondo della fantasia continua. Restate a bordo e allacciate le cinture di sicurezza.

Kappa boys

«Certe giornate non son certe per niente.»
Adelmo "Zucchero" Fornaciari

ATTENZIONE!
Il 28 gennaio, dalle ore 15:00 alle 16:00, presso il Padiglione Polivalente della Fiera di Bologna, i Kappa boys vi presenteranno in anteprima italiana il nuovo personaggio di Starlight: CITY HUNTER!

K43-A • SGONFIO GIAPPONE

Karissimi Kappa boys, sono un ragazzo diciannovenne di Roma, studente in informatica, e leggo molti fumetti giapponesi da cinque anni. Ho letto (e possiedo) praticamente ogni manga stampato (legalmente) in Italia, quindi mi sento di dire che in materia sono abbastanza ferrato. O almeno ne so abbastanza per apprezzare appieno il vostro lavoro. Infatti ciò che mi ha spinto a scrivervi è stata la reazione di Andrea Baricordi alla lettera **K40-D**: dopo quattro anni di **Kappa Magazine**, infatti, ho letto una risposta veramente incavolata, che condivido pienamente (quando ci vuole, ci vuole). Quella lettera, unita elementi emersi da altre rubriche della posta, mi hanno reso chiara una cosa che avevo già immaginato: i lettori sono, per la maggior parte, 'macchinette' che comprano il giornalino, leggono il fumetto, spulciano qualche notizia qua e là, e criticano, criticano e criticano, senza sapere cosa esattamente stanno criticando, senza conoscere il lavoro che c'è dietro ogni pubblicazione, ogni scelta. E non reagiscono neanche alle provocazioni: guardate che fine ha fatto la *Kappa Petizione*, per esempio. Sono veramente deluso dalla posta di quasi tutte le riviste (anche voi, però... Pubblicare domande come "In che numero morirà Murakami", da **Techno** 18...), ma fortunatamente c'è ancora qualche lettore che capisce - come Souelle Barbara Karen o Enrico Quattrini - ma da parte di voi redattori è consigliabile l'uso più frequente del cestino. Non correte, però: sto chiedendo una selezione, una depurazione, non una censura! Per quanto riguarda il problema dei nuovi manga/anime e della loro originalità, De Giovanni ha inquadrato il problema: sono le storie che mancano, non la tecnica! Vorrei invitare i lettori a provare a pensare a un manga creato all'inizio del '95 in Giappone che vorrebbero veramente vedere in Italia perché ha qualcosa di nuovo: avranno molti problemi!

Guardiamo inoltre che fine hanno fatto alcuni autori-mito come Tetsuo Hara e Masami Kurumada, totalmente spariti dalla scena dei protagonisti del manga: la selezione avanza, e solo con idee nuove i mangaka possono emergere e restare a galla, ma noi che subiamo - e abusiamo - del fenomeno manga in modo passivo, possiamo solo rimanere a osservare ciò che accade nelle isole del Sol Levante. Termino la lettera con alcune domande, come di consueto:

1) Ma come?! Prima fioccano le richieste per Mitsuru Adachi e poi lo togliamo di mezzo? Ma come cavolo funzionano i lettori italiani? Comunque io adoro **Rough**, specie per la sua estraneità a molti canoni del manga.

2) Cosa sapete dei diritti in Italia di *Gunnm-Battle Angel Alita* (il manga)? C'è qualche speranza di leggerlo?

3) E' possibile avere qualche informazione sull'autore di *Spriggan-Striker* e sulle sue altre opere?

4) E' normale che un ragazzo stia scrivendo a proposito di fumetti alle tre di notte, quando il giorno dopo ha sei ore di lezione all'università?

Basta, ho sonno. Un saluto a tutti i Kappa boys, a Davide Toffolo (non c'entra, ma è troppo bravo e simpatico) a Elly Moonshine (una mia amica) e a tutti i manga-fan con un briciolo di sale in zucca. **Stefano Castelli**, Roma

Fortunatamente i lettori 'con un briciolo di sale in zucca' non mancano, ma purtroppo sono quel nucleo centrale (il famoso 'zoccolo duro') ai quali ***Kappa Magazine*** *è dedicata, per i quali noi stiamo stringendo i denti per portare avanti l'unica rivista di fumetto e animazione presente in Italia, e grazie ai quali - allo stesso tempo - possiamo farlo. Qui ormai si tratta di resistenza vera e propria, e se ce la faremo a superare la crisi dell'editoria sarà una lotta che avremo vinto insieme.*

Consigli il cestino? Giammai! Ogni tanto è legittimo rispondere anche a pure curiosità: su tutti gli altri nostri albi non è un problema, anzi... Ma su ***Kappa*** *ci terremmo a fare quattro chiacchiere più in generale sul mondo dell'animazione e del fumetto... Però non possiamo mica inventarci le lettere! Questo tipo di cambiamento può venire solo da voi!*

Si parlava di aridità nelle produzioni del Sol Levante. Sì, ce n'è molta: i nostri corrispondenti all'estero faticano parecchio a inviarci notizie interessanti su nuove produzioni, perché ormai tutta l'animazione è scesa di target talmente tanto che ci sentiremmo veramente in imbarazzo a presentarvi dossier su pupazzetti-colorati-che-si-danno-la-manina-e-affrontano-incredibili-avventure-per-salvare-il-cestino-della-merenda. Gli unici cartoni animati di cui vale veramente la pena parlare ultimamente sono quelli che riescono ad avere l'onore di entrare nelle sale cinematografiche e pochissime, sporadiche serie animate. Il mercato del video continua a proporre animazione sempre più curata, personaggi sempre meglio caratterizzati graficamente, tecniche all'avanguardia... ma sulle storie che narrano è meglio sorvolare. Come dar torto ai relativi produttori? Sono proprio queste le cose che funzionano meglio sul mercato, e così il peggio del peggio viene lanciato in bocca ai trituratori di anime-purchéssia, lasciando in preda a un senso di vuoto tutti coloro che attendono una storia da seguire, un personaggio a cui affezionarsi. Ormai è sparito quasi tutto il senso di coinvolgimento che davano alcuni vecchi cartoni animati, tanto che gli stessi otaku giapponesi non hanno più nulla a cui appigliarsi (hanno dichiarato la morte degli anime verso la fine degli anni Ottanta: andatevi a rileggere Generazione Otaku *su* ***Kappa*** *17) e rimpiangono le produzioni di un decennio fa, più semplici a livello di tecnica, ma sicuramente più affascinanti. E' per questo che ultimamente su* ***Kappa*** *c'è abbastanza spazio anche per l'animazione internazionale: non fate come chi odia i cartoni giapponesi e li esclude a priori... Tentate la sorte, guardatevi attorno! Esistono ottimi film e serie animate provenienti da ogni angolo del mondo, basta cercarli! Chi non ne vuole nemmeno sentire parlare non ha idea di cosa si sta perdendo! Salvatelo!*

1) *E' ciò che ci chiediamo anche noi. La cosa più incredibile consiste nel fatto che tutti i commenti ricevuti per* ***Rough*** *sono estremamente positivi, ma da quando il buon Mitsuru ha messo piede in Italia,* ***Starlight*** *ha iniziato a vacillare, tanto da rendere necessaria la sostituzione con un manga molto più richiesto e in cui riponiamo molte delle nostre speranze, un nostro antichissimo progetto bloccato poi dalla famosa 'chiusura' della Shueisha all'occidente: come già annunciato, si tratta di* ***City Hunter*** *di Tsukasa "Occhi di Gatto" Hojo. Ma chi ama* ***Rough*** *non tema: come al solito i vostri Kappa boys preferiti (anche perché sono gli unici quattro a disposizione!) non vi deluderanno, e a costo di indicibili stravolgimenti, sofferenze e sacrifici, vi permetteranno di continuare a seguire il vostro fumetto preferi-*

- continua a pag. 44 -

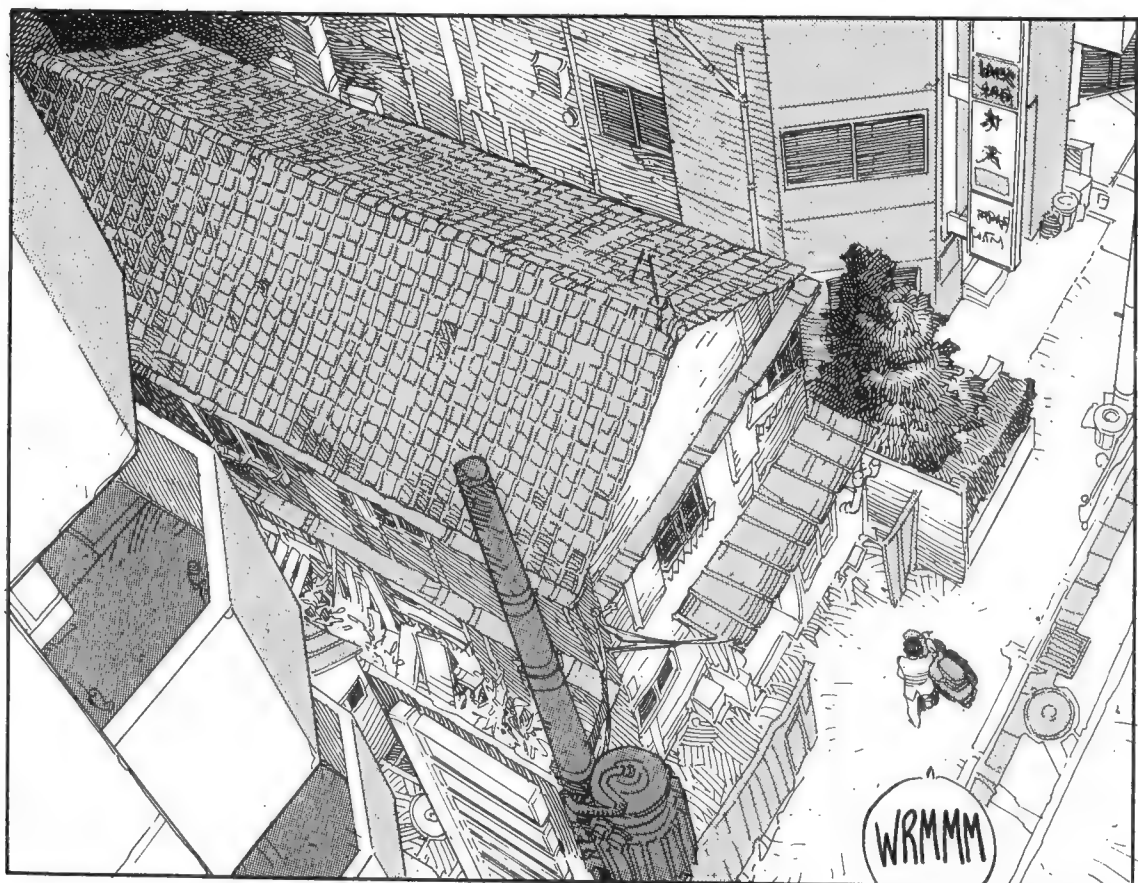
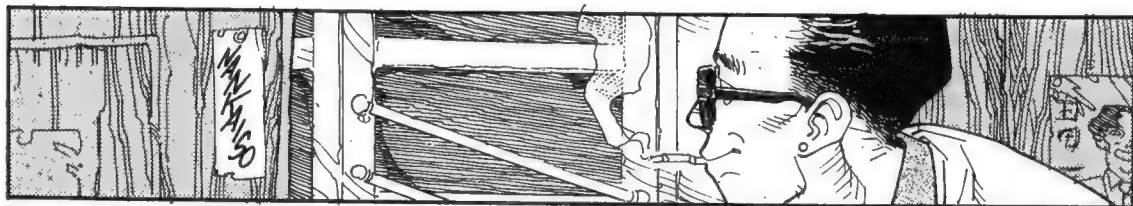
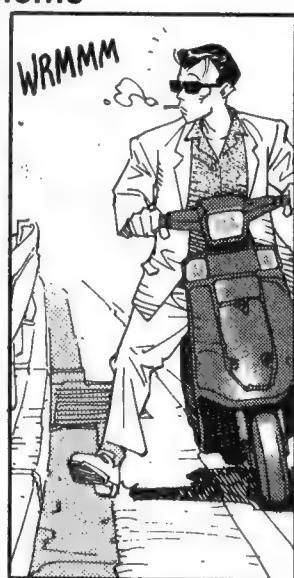
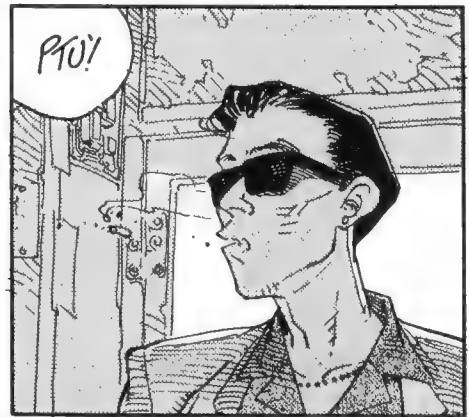
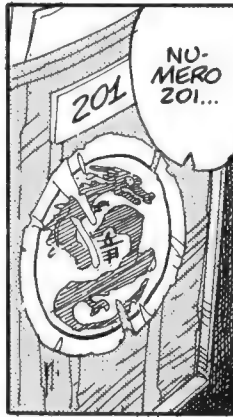
WORLD APPARTMENT HORROR - di Kon & Otomo

WRMMM

SKREEK

204
205
206
207
208

201
NU-
MERO
201...

PTU!

KOKURYUAKAI-CLAN DEL DRAGO NERO

TAP
TAP
TAP
TAP

TAP-
TAP
TAP
CHE
PUZZA
SCHIFO-
SA...

CAPO!
TOC TOC
CAPO HIDE... SONO ITTA! MI APRA!

MA CHE... POSSIBILE?

E' MOLTO STRANO...

FLIP

SU, AVANTI... SE C'E', APRA LA PORTA!
NON MI DICA CHE SI E' PORTATO QUI UNA DONNA DI POMERIGGIO E SE LA STA SCO...

BANG
BANG
BANG

HANF
HANF
HANF
HANF

N-NON LO FACCIA PIU', CAPO...
VOGLIO DIRE... SPARARMI COSI' AL-L'IMPROVVISO...

AVANTI... COSA VUOI DA ME?
RATTLEE

I-IL SIGNOR KOKUBU MI HA DETTO DI VENIRE A VEDERE COME STAVA...
...NON AVEVA PIU' ALCUNA NOTIZIA DA LEI...

LA PREGO, SI METTA IN CONTATTO CON LA CENTRALE...
UH... UHNN...

CAPO... E' S-SICURO DI STARE BENE? MI SEMBRA UN PO' STRANO...

ALLA CENTRALE...
...PASSERÒ... PIÙ TARDI...

BE'... ECCO...

SHAM
PER LA MISERIA!

QUELLO È DROGATO! È COMPLETAMENTE FUORI DI TESTA! SECONDO ME È PERICOLOSO...

LA TOSSICODIPENDENZA...
AHH, CHE BRUTTA BESTIA...
NANKAISO

DRIIIN
DRIIIN
DRIIIN

PRONTO?
QUI PARADISE ASIA!

SÌ, CERTAMENTE! SONO TUTTE RAGAZZE BELLE E SANE...

...E NON SONO AFFATTO INFLUENZATE DALLE USANZE TRADIZIONALI GIAPPONESI...

SPIACENTE, NIENTE RAGAZZE BIANCHE!
VERAMENTE? ALLORA ALL'ALBERGO DI SHIBUYA, GIUSTO?

ECCO QUI! CAMERA 317 DEL TIE HOTEL DI SHIBUYA!
TOCCA A TE, SHERRY CARA!

OKAY?

ESAT-
TO...
OKAY!

TLING
DRIIIIN
DRIIIIN

COME?
SÌ?
PARADISE
ASI...

SÌ,
SONO IO,
ITTA!
OH, È
LEI,
SIGNOR
KOKOBU
?

GNIK

ITTA!
MA CHE...?!
VIENI QUI!
SIGNOR KOKOBU!
COSA SIGNIFICA QUESTO? LA POLIZIA HA FATTO IRRUZIONE?

PRD

SONO COSE CHE NON TI RIGUARDANO!
RICORDI CHE AVEVO AFFIDATO A HIDE UN **LAVORETTO** DI SFRATTO?
BE', DOVRAI OCCUPARTENE TU, ITTA!

CHE FINE HA FATTO IL CAPO HIDE? AVEVA DETTO CHE OGGI SAREBBE PASSATO QUI...

HUH... QUELLO LASCIALO PERDERE...

TUTTI GLI ALTRI RAGAZZI HANNO ALTRE COSA DA SBRIGARE...
...E QUELLI CHE SONO ANDATI A CONSEGNARE DEI **LAVORI** IN ASIA NON SONO ANCORA TORNATI!

MA... VEDE... ANCHE PARADISE ASIA...

ITTA! NON SEI **SOLTANTO TU** AD AVERE DEGLI IMPEGNI, NEL NOSTRO CLAN!
E POI, L'EDIFICIO IN CUI SI TROVANO QUEGLI APPARTAMENTI È **INTERNAZIONALE!**

PER POTERLO SISTEMARE PER BENE...
...OCCORRE PROPRIO UN TIPO...

PRRD
...CHE ABBIA SENSO INTERNAZIONALE... COME TE!
BE, SE SI TRATTA DI STRANIERI... LASCI FARE A ME!
SIGNOR KOKOBU...
...
AVETE TROVATO QUEL MALEDETTO?
NO... ABBIAMO CERCATO OVUN...
IMBECILLE!
PSST... COSA DIAVOLO E' SUCCESSO QUI?
NON LO SA? E' STATO IL CAPO HIDE! POCO FA E' VENUTO QUI E HA MESSO TUTTO SOTTOSOPRA!
EHI, TU! BADA A FARE IL TUO LAVORO!

DUNQUE, ITTA... SE SI TRATTASSE DI NORMALI GIAPPONESI, SAREBBE NECESSARIO PAGARE DUE O TRE MILIONI PER L'INDENNITÀ DI ESPROPRIAZIONE...

MA VEDI... **LORO** NON CAPISCONO LA NOSTRA LINGUA... E INOLTRE VIVONO TUTTI SULLA SOGLIA DELL'ILLEGALITÀ, CON IL PERMESSO DI SOGGIORNO SCADUTO O LAVORANDO IN NERO...
SISTEMARE TUTTO **AL PREZZO PIÙ BASSO POSSIBILE** È IL TUO LAVORO... IL LIMITE DI TEMPO FISSATO È DI **UNA SETTIMANA!**
UNA SETTIMANA?

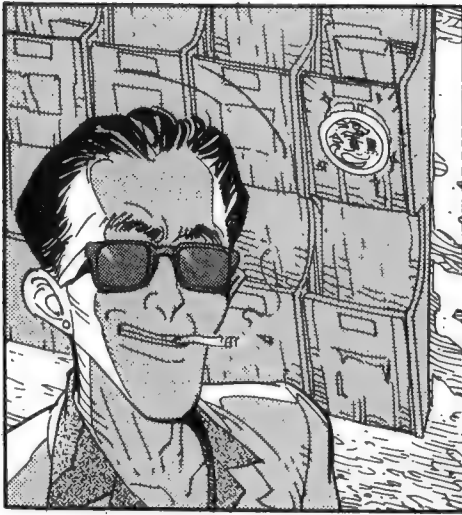
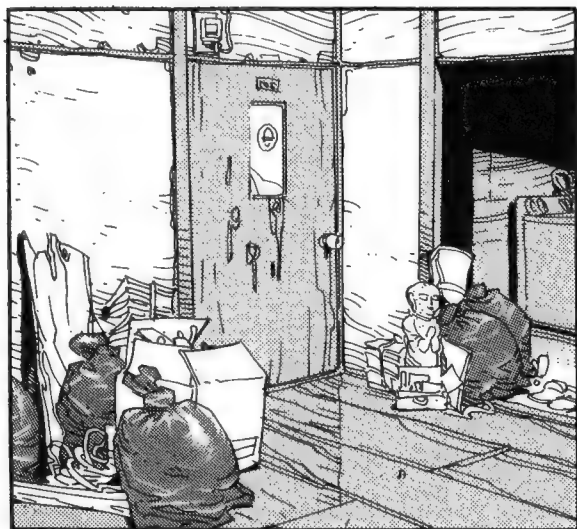
POTRAI RICORRERE A QUALSIASI MEZZO... **NESSUNO** ANDRÀ A CHIEDERE AIUTO ALLA POLIZIA...
TI LASCIO CARTA BIANCA, ITTA!
HEH!

TSK!
WHIIIIIINN

SLAM

DAN DAN DAN DAN DAN DAN DAN ♪

STH
UM

DANBADANDANBANDANDANBADANDAN
DANBADANDANBADAN
MIAO
QUI NON C'E' NESSUNO!
BAH... COSI' MI SCORAGGIO, PERO'...
PHOO!
QUI... L'UNICO A VOLER FUGGIRE SONO IO!

AH AH AH! IN QUELLA SALA DI PACHINKO SI VINCE BENE!

VA BENISSIMO ANCHE PER IL MAH-JONG!
PERO' NON TUTTI POSSONO VINCERE!

È NATURALE CHE TU PERDA!
STA' ZITTO!

EHI, VOI!
IN QUALE APPARTAMENTO ABITATE?

CAN YOU SPEAK JAPANESE... O NO?!

TU... VIENE DA UFFICIO IMMIGRAZIONE?

CHI, IO?!
IO SONO ITTA...

IL SIGNOR ITTA, CAPITO?
E VENGO DA PARTE DEL KOKURYU KAI!

CHIAMA KOKU RYUKA. ?
OOH!

TU SEI UN NUOVO ARRIVATO? IO MI CHIAMO HUANG!
MI CHIAMO WANG. DA DOVE VIENE LEI?
INDOVINERÒ IO! PECHINO? CANTON? OPPURE TAIWAN?

ANCHE QUI ABITA UN TAIWANESE. MA NON SI PRENDE MAI ALCUNO SVAGO!
TI PIACE IL MAH-JONG?
CI GIOCHEREMO INSIEME, LA PROSSIMA VOLTA!

QUI È SPORCO, MA DOPO ESSERCISI ABITUATI È UN POSTO COMODISSIMO!
VERAMENTE!
SIAMO TUTTI STRANIERI... FACCIAMO AMICIZIA!

ALLORA CI VEDIAMO!

EHI, ASPETTATE UN MOMENTO! ASCOLTATEMI, MALEDETTI!
VI STO DICENDO DI ASPETTARE!

DOVETE SGOMBRARE TUTTI ENTRO UNA SETTIMANA O IO ...

IO...

BE'...

CHAK
MA CHE...

QUANTE PERSONE CI VIVONO IN QUELLA STANZA?! SONO POCO PIU' DI SETTE METRI QUADRATI!
CHAK

DANNATO INDIANO! MI HAI FATTO PRENDERE UN COLPO!

VERA-MENTE...
...IO SONO PACHI-STANO...

AH, BENE... ALLORA MI CAPISCI, ALMENO TU!

APRI BENE LE ORECCHIE, PACHI!
ONE WEEK! VA BENE? ENTRO UNA SETTIMANA... GET...
...OUT!

QUI CI DEVONO COSTRUIRE UN PALAZZO NUOVO!
AH... UH... EHM...
DO YOU UNDERSTAND?! OKAY?!

POCO-POCO GIAPPONESE...
COSA?!
COME SAREBBE A DIRE?!

SIA BEN CHIARO... TE LO RIPETO UNA VOLTA PER TUTTE... SE TU NON GET OUT ENTRO ONE WEEK, TI DARÒ KICK KICK E PUNCH PUNCH!
CO-COME? RIPETE PIANO...
COSA?! MALEDETTO!

IN ONE WEEK, GET OUT, OKAY ?!
NON CAPISCO IL GIAPPONESE...
MA QUALE GIAPPONESE, PORCO MONDO ?!

AH! TU AMICO DI SIGNOR HIDE!
DOVE ANDATO SIGNOR HIDE?
STA' ZITTO! E' UNA QUESTIONE CHE NON TI RIGUARDA!

FA' IMMEDIATAMENTE I BAGAGLI E TORNATENE AL TUO PAESE!

CHAK

EHI, NEGRO! ASPETTA UN MOMENTO!

NO! ASPETTA, NON HO ANCORA FINITO DI...

CHAK
UGH...
MALEDETTI! DOVETE ANDARVENE VIA DA QUI! AVETE CAPITO?!
ACCIDENTI... CHE RAZZA DI TIPI SECCANTI!
EH EH EH! FARO' VEDERE LORO LA FAMOSA TENACIA GIAPPONESE!
WRARR
WRRZZZ

COSA?! CHE SUCCEDE?!
CRASH

OH, NO! **CI TENEVO** A QUESTO NASTRO!
SIGNOR HIDE?

OH, MI SCUSI... L'HO SCAMBIATA PER UN ALTRO...
COSA?! CHI DIAVOLO SEI TU?

MI CHIAMO CHANG KUANG HUI... ABITO NELL'APPARTAMENTO 204... PIACERE DI CONOSCERLA!
SONO VENUTO DA TAIWAN PER STUDIARE, FACENDOMI CARICO DELLE SPERANZE RIPOSTE IN ME DALLA MIA FAMIGLIA!

EHI, NANEROTTOLO... SARAI UNA MEZZA TACCA, MA TE LA CAVI CON IL GIAPPONESE, EH?
AH AH AH!

NON ME NE VANTO AFFATTO, MA SONO STATO SEMPRE MOLTO BRAVO NELLO STUDIO DELLE LINGUE... SO IL CINESE, L'INGLESE, IL CANTONESE, E INOLTRE...

A ME SEMBRA CHE TE NE STAI VANTANDO PIU' **CHE A SUFFICIENZA**, IDIOTA! IO SONO ITTA, DEL KOKURYUKAI!
QUESTO EDIFICIO VERRA' DISTRUTTO, PERCIO' **VATTENE VIA IMMEDIATAMENTE!**

ABBIAMO SENTITO QUESTO ANCHE DAL SIGNOR HIDE, MA NOI RESIDENTI ABBIAMO I NOSTRI DIRITTI, PERCIO' SIAMO PRONTI A RICORRERE AI DOVUTI MEZZI...

SENTI SOLDO DI CACIO NON DARTI TANTE ARIE CON QUEL PARLO DIFFICILE CHE QUI MICA SEI NEL TUO STRONZO DI PAESE DI MERDA MA NEL GIAPPONE CHE E` CIVILIZZATO!

EHILA`!

OH, NO... CE N'E` UN ALTRO...
SALVE, SIGNOR HOSE!
TU SEI NUOVO, VERO?

GRAB

TETTE, TETTE, TETTE GRANDISSIME!
VIENI A TROVARCI, UN GIORNO O L'ALTRO!

BUON LAVORO!
GRAZIE!
PARADISO ASIA
NOTTI FOLLI!
VIENI A TROVARCI, UN GIORNO O L'ALTRO!
MA QUANTO CAVOLO DI GENTE CI ABITA, QUI?

I CINESI SONO IL SIGNOR WANG, IL SIGNOR HUANG, IL SIGNOR LIN, IL SIGNOR WU...E MOLTI ALTRI... INOLTRE C'È IL SIGNOR MAHAMUD, CHE È PACHISTANO...
IL SIGNOR HOSE È FILIPPINO, POI C'È IL SIGNOR KARA, CON IL QUALE NON HO SCAMBIATO QUASI ALCUNA PAROLA...POI IO...
...E INFINE IL SIGNOR HIDE!
E NEL PIANO INFERIORE?
CI ABITAVANO DEI GIAPPONESI POVERISSIMI, MA SE NE SONO ANDATI MOLTO TEMPO FA...
IN REALTÀ SE NE ANDARONO...
...PERCHÈ IN QUESTO PALAZZO SONO STATI VISTI DEI...
...D... DEI?
DEI TOPI!
BRUTTO IMBECILLE!
SPARISCI DALLA MIA VISTA!

RRUMBLE

DANDAN

IO L'HO SOGNA-TA ♪
UO-UO-YEAH ♫

UNA CASA NEL VERDE
GRAFF
SOTTO UN GRAN CIELO BLU

UNA BELLA SECCATURA, VERO, GENTE?!

B-BE'? CHE AVETE?

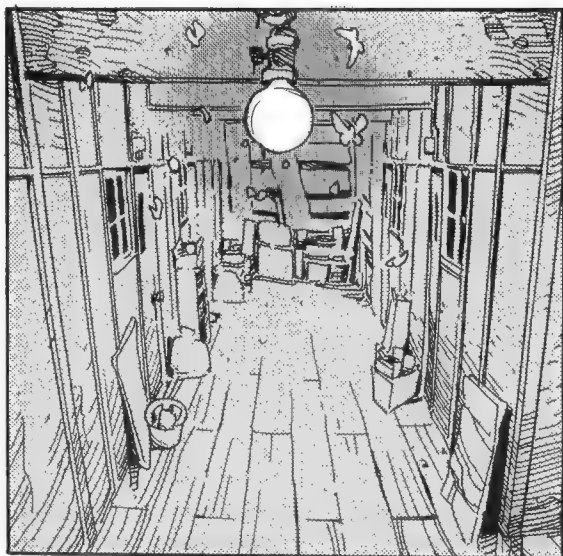
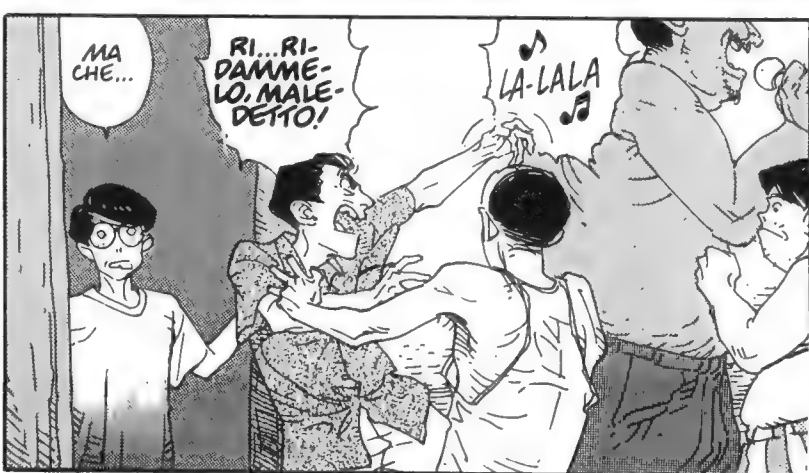
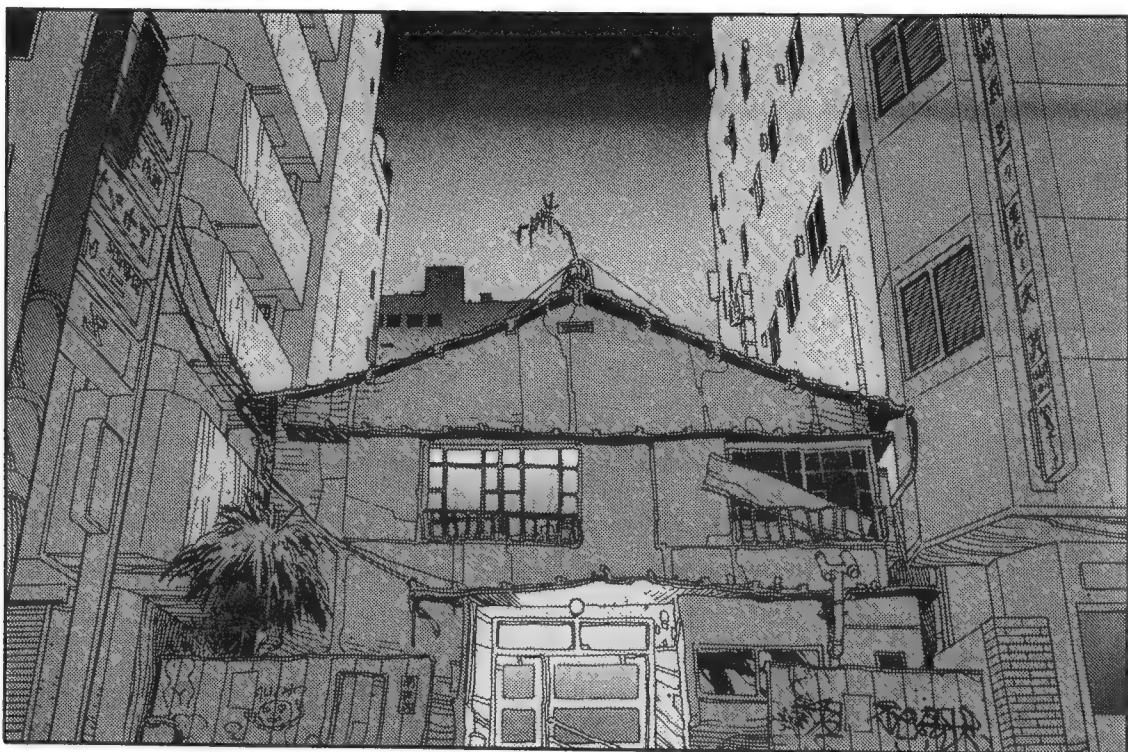
OH!
EHI!

UH?

CHACK

MA CHE...
RI... RI-DAMME-LO, MALE-DETTO!
♪ LA-LALA ♫

WORLD APARTMENT HORROR-1 di 4-CONTINUA

- segue da pag. 18 -

to in specialoni 'aperiodici'. Temo comunque che questo precluda la possibilità all'autore di essere nuovamente letto nel nostro paese, e il che - permettetemelo - mi sembra davvero paradossale. Sa penso che invece certe riviste pirata vendono e prosperano... Ahi-ahi... Qualcuno di voi le sta ancora comprando, vero? Quale sarà la vostra prossima vittima?

***2)** Ormai è inutile fingere: se volessimo pubblicarlo potremmo farlo anche subito. Il fatto è che abbiamo molte altre serie più 'urgenti' in attesa di pubblicazione (e se ci pensi un po' su, forse intuirai tutti i nostri futuri programmi editoriali), per cui, se vedremo* Gunnm*, accadrà fra un bel po' di tempo.*

***3)** Anche se stenterai a crederci, il duo Takashige/Minagawa non fa propriamente parte degli autori-mito nipponici, per cui trovare notizie su di loro è un po' più difficoltoso del normale. Nell'eventualità, vedremo cosa fare più in là.*

***4)** Non so se è normale, ma tenendo conto che ognuno di noi ci è passato, direi che non fa parte di quegli eventi che distruggerà la tua vita futura. Tutt'ora resto spesso sveglio fino alle quattro del mattino per leggere libri e fumetti... Naturalmente il giorno dopo sono una specie di cadavere, ma penso che spesso ne valga la pena.*

*Come sarebbe a dire che Davide Toffolo non c'entra niente con noi? A parte il fatto che è un vero amico, lo vedrai all'opera nella miniserie **Mondo Naif** che vi scodelleremo in edicola fra marzo e maggio, e di cui parliamo più approfonditamente a pagina 69. Nel frattempo, per rendere meno dura l'attesa, il buon Davide ha accettato di realizzare la copertina di **Mitico** di gennaio: non so cosa ne pensi tu, ma a me farebbe molto piacere vedere un **Lupin III** così in un film d'animazione... Tu che ne dici? Salutoni, e riscrivi!*

Andrea Baricordi

K43-B • SPADA TRATTA PER CRI-CRI

Salve,Kappa boys! Devo ammettere che è solo da alcuni mesi che ho scoperto non soltanto la vostra superlativa rivista, ma anche il variopinto e multiforme mondo dei manga. Dopo aver casualmente comprato il numero con la prima parte di **Calm Breaker**, mi sono letteralmente innamorato di quasi tutte le serie che appaiono su **Kappa**, e in special modo di **Oh, mia Dea!** di cui ora mi trovo a essere un folle collezionista. Be', in parole povere, nel giro di qualche mese ho acquistato quasi trenta numeri di **Kappa**! Dunque, credo di potervi scrivere con cognizione di causa... Ma veniamo al dunque:

1) Leggendo editoriali dopo editoriali, e lettere dopo lettere, ho constatato una cosa che mi ha fatto non poco arrabbiare, e cioé la vostra aperta avversione per tutto quello che è targato Fininvest. Non solo prendete costantemente in giro Cristina D'Avena (non che sia un suo fan, anzi...) con le cui canzoni la mia generazione (sono quasi diciannovenne) si è nutrita a lungo, ma insistete (redattori & lettori) a sputare critiche su critiche riguardo alle cesure operate sulle serie a cartoni animati. Be', lasciatevelo dire, mi avete veramente deluso (e sono sicuro che altri sono della mia stessa opinione). Prima di tutto dovreste ringraziarla, questa tanto osteggiata Fininvest (sì, avete capito bene, ringraziarla) che, senza farsi pagare una lira di canone, acquista e manda in onda continuamente cotose serie a cartoni animati. Se non ci fossero Canale 5 e Italia 1, dove potete vedere gratis **Sailor Moon** et alia monstra (vale a dire altre meraviglie)? E poi c'è la faccenda della censura: dico, siete usciti di testa? Se io a nove-dieci anni avessi guardato certe scene censurate di **E' quasi magia Johnny** o di altre bellissime serie, non ne avrei certo tratto giovamento, tutt'altro. Ora non voglio dire che la censura sia sempre giustificata, ma in certi ambiti diviene tale, eccome. Tutta la faccenda assume un altro aspetto se consideriamo il prodotto sotto forma di videocassetta, destinato a una determinata fascia di pubblico. Meditate sui vostri errori, Kappa boys e Kappa lettori, e io mediterò sui miei.

2) Piccolo appunto: cercate di pubblicare a colori tutto quello che lo è in originale! Rileggendo i numeri, a volte mi piange il cuore a vedere riportate in bianco e nero quelle poche, splendide tavole che Fujishima colora...

3) Esaurite le critiche, passo ai complimenti: **Kappa Magazine** è veramente il meglio in circolazione, e non smetterò di comprarlo per nessuna ragione. Continuate così, teneteci informati sulle novità, fate le vostre battute, e perseverate nella qualità.

4) Non potreste fornirci una brevissima anteprima sulla nuova Dea fatta apparire da Fujishima nella serie pubblicata attualmente in Giappone? Per favore!

5) Se qualche lettore volesse scrivermi, il mio indirizzo è: **Lorenzo "Blue Phoenix" Tarozzi**, via Zoccolo 3/1, 41030 San Prospero (MO)

*Caro Lorenzo, nonostante tu abbia riletto più volte **Kappa**, probabilmente qualcosa ti è sfuggito, e vorrei riprendere il discorso toccando tutti i punti in cui mi sento in disaccordo con te.*

***1)** E' vero, la nostra Cristina Nazionale viene spesso 'presa in mezzo' (come si dice dalle mie parti) sulle pagine della nostra rivista, ma non è forse questo lo scotto che si paga quando si ha la fortuna (o sfortuna) di essere un personaggio pubblico? Non credo comunque che la nostra ironia si sia mai spinta tanto da toccare i limiti dell'offesa personale.*

*Alla Fininvest, invece, non si critica il fatto di attuare censure, anche se può essere una cosa opinabile, ma il fatto di voler uniformare a tutti i costi il target delle produzioni. Mi spiego meglio: perchè la Fininvest acquista serie televisive come **City Hunter** se solo una volta doppiata si rende conto di non poterlo 'spacciare' ai bambini in orari pomeridiani? Se l'hai letta attentamente, avrai notato che la Kappa Petizione non vuole essere una sterile accusa, ma una richiesta da parte di tutti gli appassionati di cartoni animati, a trattare questo prodotto con un po' più di rispetto. Perchè i nomi giapponesi vengono trasformati in nomi italiani, o peggio, americani, russi e così via? Può forse sconvolgere la mente di un bambino sapere che il vero nome di Tinetta è Hikaru? E poi perchè tagliare indiscriminatamente invece di creare delle apposite fasce orarie che possano contenere cartoni indirizzati a target differenti? Io ringrazio Fininvest che mi permette di vedere molti cartoni animati, ma forse preferirei pagare un abbonamento (come avviene per le TV via cavo) e vedermi **City Hunter** in versione integrale. Attenzione, non voglio criticare la politica della Fininvest: comprendo bene ogni loro esigenza e ogni loro difficoltà, ma - volendo - le soluzioni esisterebbero e sarebbero anche attuabili con un minimo sforzo... Si potrebbe iniziare con la stessa Tele+: sfigurerebbe forse un bel **Totoro** di Miyazaki fra i titoloni che propongono ogni giorno?*

***2)** Oops! Noto che ti è sfuggita anche un'altra cosa: abbiamo più volte scritto che pubblichiamo a colori tutto quello che ci è possibile (anche a noi piacciono le belle immagini), editori giapponesi permettendo. Intutti i casi in cui non lo abbiamo fatto è stato perchè le pagine a colori non erano più disponibili: quindi, non possiamo farci proprio niente.*

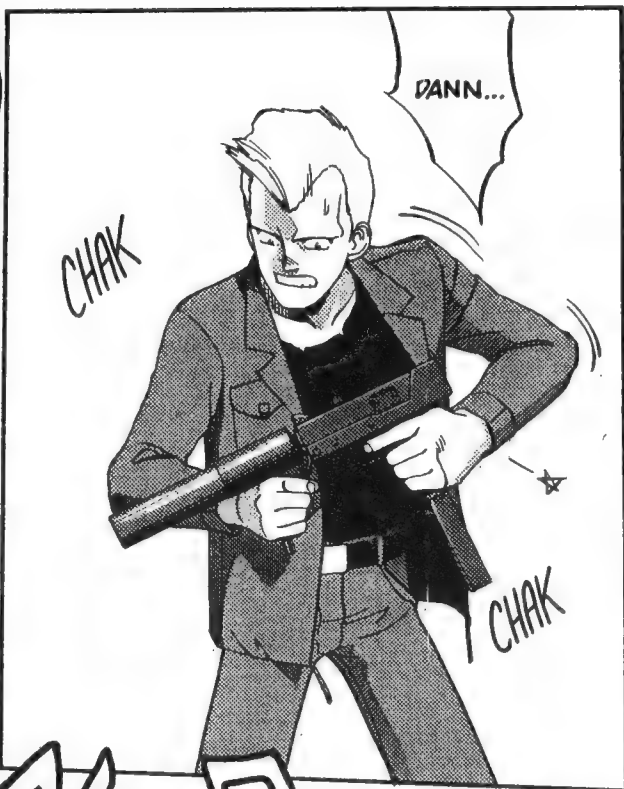
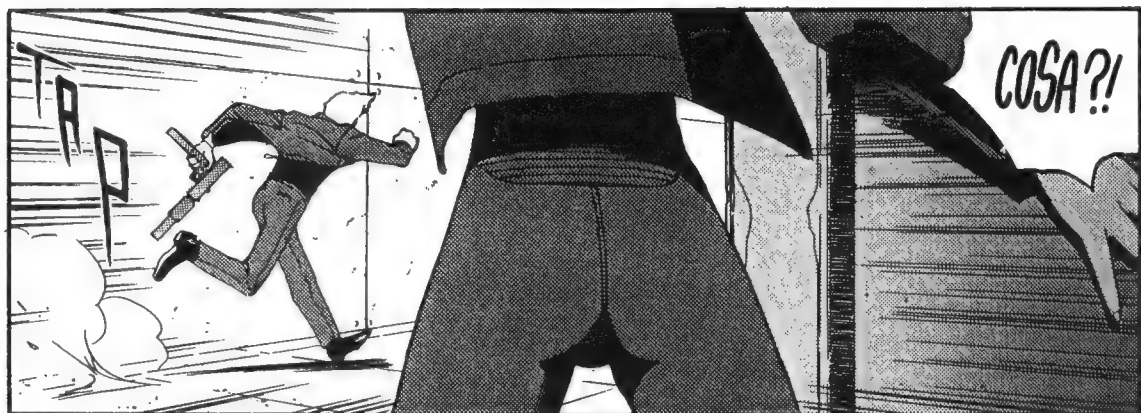
***3)** Grazie a millanta!*

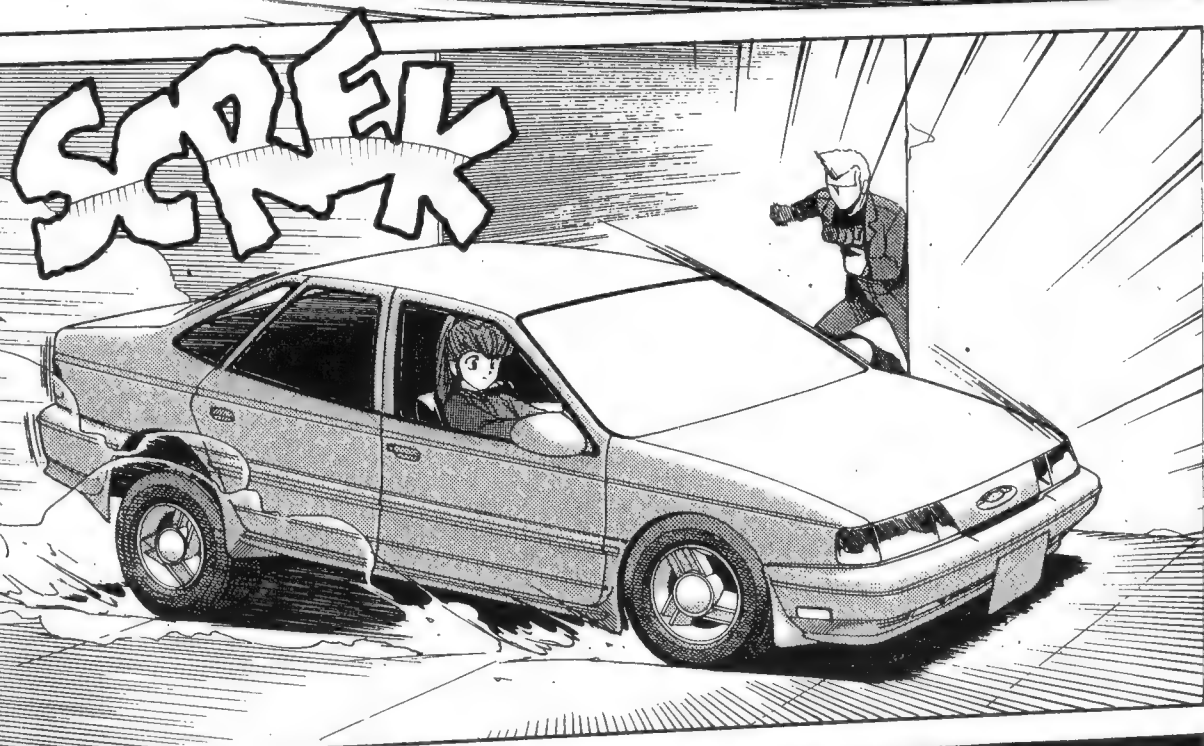
***4)** Mi dispiace, ma non posso risponderti: dopo alcuni trascorsi abbiamo deciso di non dare più troppe anticipazioni sui nostri manga per evitere di rovinare a tutti la sorpresa. Vedrai che ne varrà la pena!*

Sero di essere stata abbastanza esauriente nel risponderti, spero comunque che mi scriverai ancora (e invito anche altri a farlo) per portare avanti questa sfiziosa discussione! Ciao!

Barbara Rossi

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda
CHAPTER 27 - INJECTION

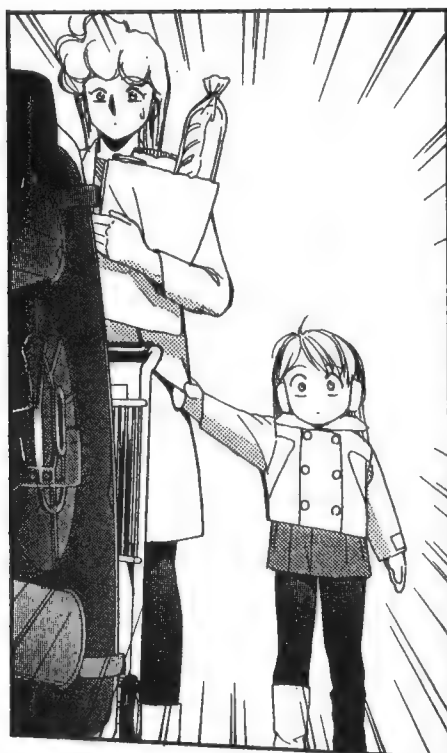
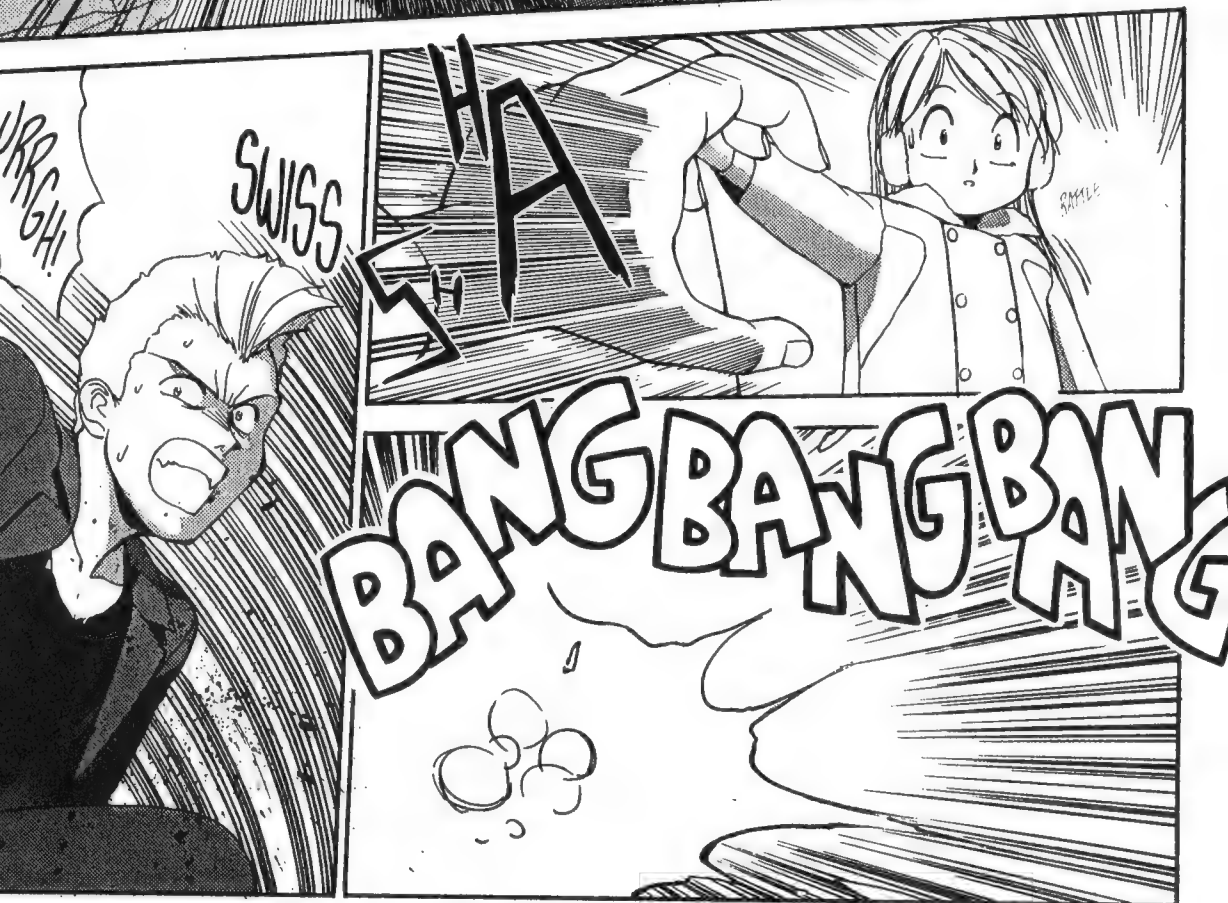
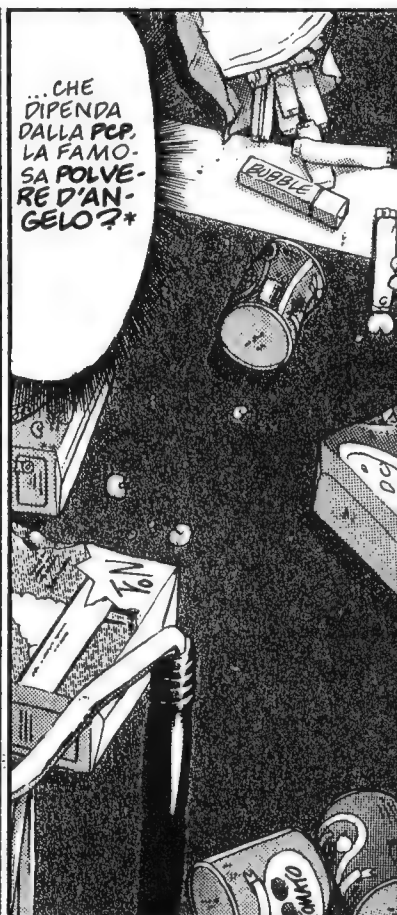
BANG
BANG
UGH!
DANN...
CHAK
CHAK
BANG

MA E' ASSURDO! RIESCE A CORRERE NONOSTANTE ABBIA UN PROIETTILE CONFICCATO NELLA COSCIA...
PER ME, QUELLO E' **DROGATO**!
TAP TAP TAP
MISTY! STA VENENDO **VERSO** DI TE!
BLOCCAGLI IL PASSAGGIO!
OKAY!
OH, NO!

FORSE HA INTENZIONE DI PRENDERE QUALCHE PASSANTE IN OSTAGGIO!
SBRIGATI, MISTY!
E' QUELLO CHE STO FACENDO!
WRAH HD
SCREK
MISTY BROWN, PER SERVIRLA!

RUMBLE
CHE...

AAAH! OMMIOD-DIO! AAH!

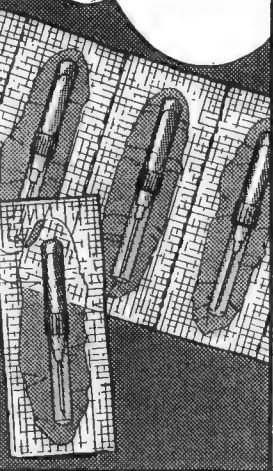
THUMP

OH, NO!
TAP
BANG

KRANG
RRGH!
SWISS
SHA
BANG BANG BANG

* DROGA SINTETICA CHIAMATA FENICICLIDINA. FU MESSA NEL MERCATO NEL 1963 COME ANESTETICO PER LE OPERAZIONI CHIRURGICHE, MA DAL 1965 NE FU PROIBITO L'USO POICHÈ CAUSAVA FORTE EBBREZZA, RIDUZIONE DELLA SENSIBILITÀ AL DOLORE E, A VOLTE, SVILUPPO DI FORZA SOVRUMANA..

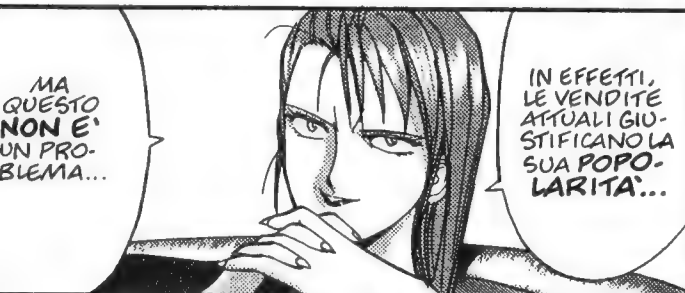
LA **PCP**? CHE POCO DA SCHERZARE! NOI NON TRATTIAMO QUELLA PORCHERIA!

LA NOSTRA MERCE HA PIUTTOSTO EFFETTI SIMILI ALL'**LSD***... SI TRATTA DI UN ARTICOLO ORIGINALE, APPOSITAMENTE MISCELATO DA NOI...

...ANCHE SE SOMMINISTRATO IN GRANDE QUANTITÀ, PUÒ AVERE EFFETTI MOLTO SIMILI A QUELLI DELLA PCP...

MA QUESTO **NON È** UN PROBLEMA...

IN EFFETTI, LE VENDITE ATTUALI GIUSTIFICANO LA SUA **POPOLARITÀ**...

È **NATURALE**!

CON UN PREZZO COSÌ BASSO... SOLO IL DOPPIO DEL CRACK.**

MA... MISS GOLDIE...

PURTROPPO DOBBIAMO INTERROMPERE LE TRATTATIVE CON VOI...

MMM... AVETE SUBITO PRESSIONI DA PARTE DI QUALCUNO DEI VOSTRI CLIENTI DEL POSTO?

* LYSERGIC ACID DIETHYLAMIDE. SI TRATTA DI [illegible] DROGA SEMI-SINTETICA CREATA NEL 1938. È UN ALLUCINOGENO CAPACE DI RENDERE AL MASSIMO ANCHE CON DOSI RIDOTTISSIME, COME VENTICINQUE MICROGRAMMI. SE USATA INADEGUATAMENTE PUÒ PROVOCARE IL COSIDETTO **BAD TRIP**.

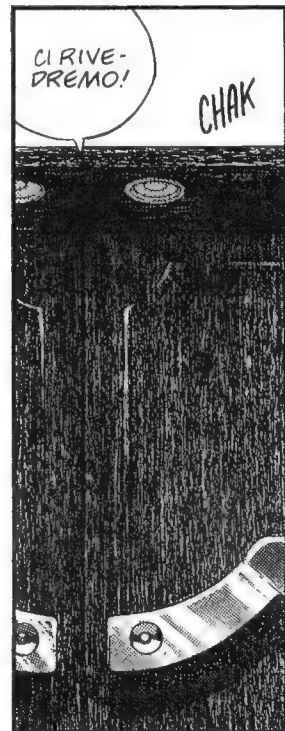
TAP

SWHISS

EHI!!

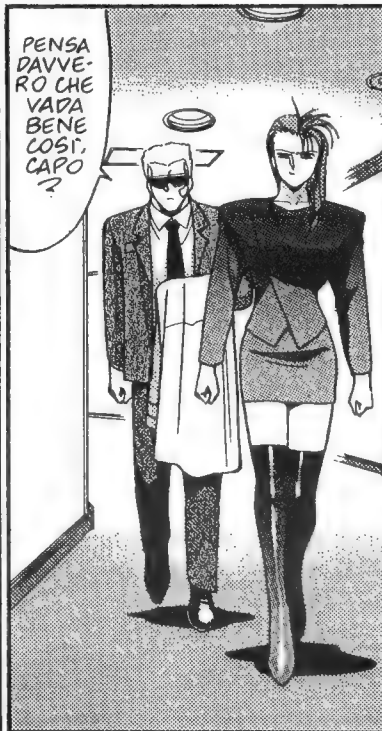
NON TRARRE CONCLUSIONI AFFRETTATE...

MALGRADO LE APPARENZE, SONO PIUTTOSTO MALLEABILE...

** SI TRATTA DI UN MISCUGLIO DI COCAINA E UNA GRANDE QUANTITA' DI BICARBONATO DI SODIO VENDUTO A UN PREZZO MOLTO BASSO. SI INALA SOTTO FORMA DI VAPORE, E PUR AVENDO UN EFFETTO MOLTO BREVE, E' CAPACE DI PROVOCARE UNA STRAORDINARIA EUFORIA. PROPRIO PER QUESTO RAPPRESENTA UN GRAVISSIMO PROBLEMA IN AMERICA, IN QUANTO MOLTI BAMBINI NE FANNO USO.

CI RIVEDREMO!

CHAK

COSA NE FACCIAMO? LA BUTTIAMO VIA?

IMBECILLE!

PENSA DAVVERO CHE VADA BENE COSÌ, CAPO?

NON HA ALCUNA IMPORTANZA... PER IL MOMENTO BASTERÀ RIUSCIRE A FARLA **CIRCOLARE** SUL MERCATO..

QUEL TIZIO PUZZA DI **AVIDITÀ** LONTANO UN MIGLIO...

PUR DI CAMBIARLA IN DENARO, SI IMPEGNERÀ A METTERLA IN CIRCOLAZIONE!

E UNA VOLTA CONSUMATA...

...NON POTRÀ PIÙ ACCONTENTARSI DELLA DROGA A BASSO PREZZO!

INNANZI TUTTO, QUESTA MERCE È UN PRODOTTO SPECIALE... SENZA LA RICETTA ORIGINALE È **IMPOSSIBILE** RIPRODURLA!

E IL MERCATO DEL MIO **KEROSINE** SI ALLARGHERÀ A MACCHIA D'OLIO!

A PROPOSITO, COME STA PROCEDENDO **QUELLA** FACCENDA?

ABBIAMO PREPARATO TUTTO!

È SOLTANTO QUESTIONE DI TEMPO...

...MA RALLY VINCENT **ABBOCCHERÀ**!

ROY!
È FINITO L'INTERROGATORIO?
NON NE POSSO PIÙ! MI TRATTANO COME SE FOSSI UNA CRIMINALE!
BE', IN FONDO HAI UCCISO UN TIZIO...
GNIK
ERA UN TOSSICO IMBOTTITO DI PCP...
...E STAVA PER PRENDERE IN OSTAGGIO UNA BAMBINA! NON AVEVO ALTRA SCELTA!
NON SI TRATTA DI ANGEL DUST, MA DI KEROSINE!
COSA?
È INCREDIBILE! COSTA COSÌ POCO?
A-HA... E NONOSTANTE QUESTO, SEMBRA CHE ABBIA UN EFFETTO MOLTO SIMILE ALL'LSD!

E' POPOLARE ANCHE PER IL FATTO CHE E' POSSIBILE CONTROLLARE L'EFFETTO DEL **VIAGGIO** A SECONDA DELLE CONDIZIONI IN CUI VIENE ASSUNTA LA DROGA!

NONOSTANTE SI TRATTI DEL TIPO CHE SI INIETTA, STA FACENDO FURORE TRA I GIOVANI PROPRIO PERCHE' RENDE POSSIBILE **QUALSIASI SOGNO...**

BE'... ECCO...
NON SI E' FATTA MALE, VERO?
CIAO, SIGNORINA! STAI BENE?

GUARDA CHI C'E'... SALVE...

OH...

UEEEEEE!
ARGH!

UH...
SNIFF

AH AH AH AH AH!
NON C'E' NIENTE DA RIDERE, MISTY!

SCUSAMI... HAI RAGIONE...
...MA PER QUELLA BAMBINA SEI SOLTANTO UNA SIGNORA CHE HA COMMESSO UN OMICIDIO SPARANDO CON UNA PISTOLA!

COME SAREBBE A DIRE SIGNORA?!
SCUSA, SCUSA!

RALLY...
FORSE NON CI CREDERAI, MA SONO VERAMENTE MOLTO ABBATTUTA...
HO UCCISO A COLPI D'ARMA DA FUOCO UNA PERSONA CHE AVREI DOVUTO AIUTARE...

...E LA BAMBINA CHE HO SALVATO NON MI CONSIDERA ALTRO CHE UNA CRUDELE ASSASSINA...
PERCHE' NON LASCI PERDERE PER UN PO' IL TUO LAVORO DI CACCIATRICE DI TAGLIE?
...NON POSSO!
FOMP
UFF...
ORMAI HO ACCETTATO IL LAVORO...
SARA' UNA BUONA OCCASIONE PER RIACQUISTARE LA FIDUCIA DEI CLIENTI... E IN ME STESSA!
MA SE ANCHE QUESTO E' UN DROGATO COME QUELLO DI OGGI, COSA FARAI?
SECONDO LE INFORMAZIONI RACCOLTE DA BECKY, ANCHE QUEST'UOMO SEMBRA AVER AVUTO DEI CONTATTI CON SPACCIATORI DI DROGA... NON SAREBBE MEGLIO CHIEDERE LA COLLABORAZIONE DELLA POLIZIA?
180
170
160
150
Roger Denton
12. May. 1962.
DRRRRRR

SÌ, SONO RALLY!

NON SEI ANCORA INTERVENUTA, VERO?

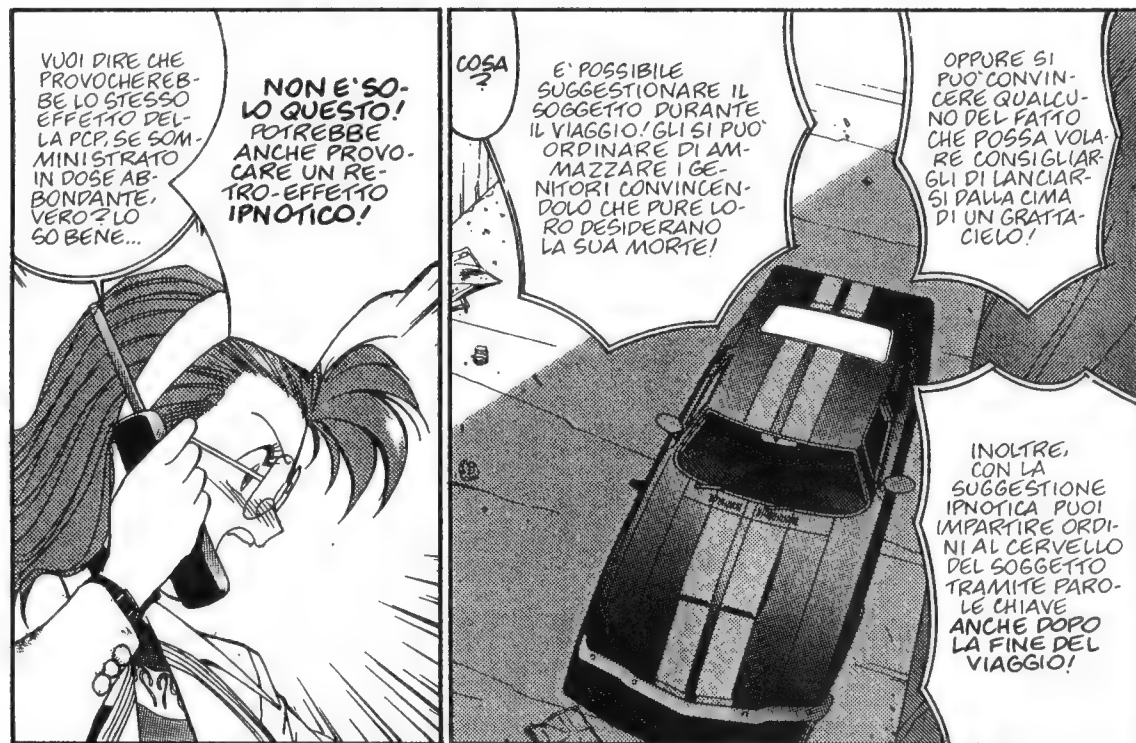
BECKY?! CHE TI PRENDE?

ASCOLTAMI BENE! C'È UN'INFORMAZIONE AGGIUNTIVA RIGUARDO AL NOSTRO OBIETTIVO!

È MEGLIO LASCIARE QUEL TIZIO ALLA POLIZIA!

TI AVEVO GIÀ DETTO CHE ANCHE LUI PRENDEVA LA DROGA, RICORDI?

SÌ, CERTO, MA...

FA USO DI **KEROSINE**. LO STESSO TIPO DI DROGA CHE PRENDEVA QUELLO DI STAMATTINA! **È TROPPO RISCHIOSO!**

VUOI DIRE CHE PROVOCHEREBBE LO STESSO EFFETTO DELLA PCP, SE SOMMINISTRATO IN DOSE ABBONDANTE, VERO? LO SO BENE...

NON È SOLO QUESTO! POTREBBE ANCHE PROVOCARE UN RETRO-EFFETTO **IPNOTICO!**

COSA?

È POSSIBILE SUGGESTIONARE IL SOGGETTO DURANTE IL VIAGGIO! GLI SI PUÒ ORDINARE DI AMMAZZARE I GENITORI CONVINCENDOLO CHE PURE LORO DESIDERANO LA SUA MORTE!

OPPURE SI PUÒ CONVINCERE QUALCUNO DEL FATTO CHE POSSA VOLARE CONSIGLIARGLI DI LANCIARSI DALLA CIMA DI UN GRATTACIELO!

INOLTRE, CON LA SUGGESTIONE IPNOTICA PUOI IMPARTIRE ORDINI AL CERVELLO DEL SOGGETTO TRAMITE PAROLE CHIAVE **ANCHE DOPO LA FINE DEL VIAGGIO!**

SEMBRA CHE SIA IN ATTO UNA SPECIE DI GIOCO FRA ALCUNE BANDE, O ADDIRITTURA UNA VERA E PROPRIA GUERRA CHE SFRUTTA QUESTO EFFETTO!
QUEL TIZIO POTREBBE ESSERE MOLTO PIÙ PERICOLOSO DI UN COMUNE DROGATO! SE ANCHE LUI FACESSE PARTE DI QUESTO GIRO...

NON TI PREOCCUPARE! ANCHE SE SI TRATTASSE DI UN CASO DEL GENERE, SAPRÒ COME CAVARMELA!
VOGLIO RIACQUISTARE FIDUCIA IN ME STESSA!
SENTI, RALLY...
GRAZIE, STARÒ ATTENTA!
È USCITO!
CLICK
KLUNK

SEMBRA CHE STIA CAMMINANDO CON PASSO FERMO... FORSE **NON È** SOTTO L'EFFETTO DELLA DROGA...

ANDIAMO!

GNIK

FTUP

SKREEEHK

WROOM

BDR 529

WHOSSH
NON MUOVER-TI!
WROOOHM
SWHISS
BANG

WHUP
GETTA LA PISTOLA!
NON SONO DELLA POLIZIA! NON SO NULLA DELLA DROGA!
VOGLIO SOLTANTO CHE MI SEGUI!
QUESTA È RALLY VINCENT ...FA SOLTANTO FINTA DI ESSERE UNA CACCIATRICE DI TAGLIE, MA IN REALTÀ NON È UN ESSERE UMANO...
STA AGENDO PER CONTO DEGLI EXTRA-TERRESTRI CHE STANNO TENTANDO DI INVADERE LA TERRA!

TUTTI COLORO CHE LA SEGUIRANNO SARANNO RIDOTTI IN SCHIAVITU' DAGLI EXTRA-TERRESTRI E VIVISEZIONATI...
INIETTANDOLE QUESTO, PERO', RIVELERA' IMMEDIATAMENTE LA SUA VERA NATURA!

NON AVVICINARTI TROPPO A LEI...
NON POTRAI MAI COMPETERE CON LEI NELL'ABILITA' NELL'USO DELLA PISTOLA...

MA STA' TRANQUILLO...
C'E' UN MEZZO SICURO PER FARLA AVVICINARE, DISTRAENDOLA...

BANG

GUN SMITH CATS - CONTINUA

A marzo, le Edizioni Star Comics sono liete di presentare **Mondo Naif**, una nuova produzione a fumetti che schiera alcuni dei più celebri autori italiani della nuova generazione.

Andrea Accardi, Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Primo Degli Esposti, Otto Gabos, Gianmaria Liani, Giovanni Mattioli, Barbara Rossi, Johnny Santabarbara, Massimo Semerano, Davide Toffolo e Vanna Vinci sono uniti in un progetto editoriale nuovo, che presenterà al

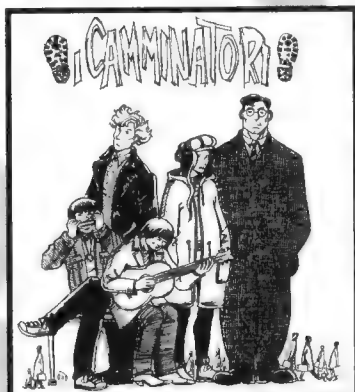
IL MONDO DI **FREGOLI** E' UN'IMMENSA PRATERIA E ATTRAVERSO LE ERBE IL FANTASMINO PUO' INTERAGIRE CON IL NOSTRO MONDO. MARIA E' UNA RAGAZZINA SUPER SPECIALE CHE FREGOLI SAPRA' COME AIUTARE. **DAVIDE TOFFOLO** E' UN AUTORE MAGICO: DIVERTE E COMMUOVE COME POCHI.

pubblico un gruppetto di personaggi e il loro mondo, tra il sogno e la musica rock.

Un'ambientazione contemporanea, una città in fermento come Bologna e il quotidiano finalmente raccontato a fumetti costituiscono le fondamenta della miniserie in tre numeri che si inserisce nella tradizione del fumetto popolare italiano.

I riflettori sono puntati su alcuni ragazzi la cui età è compresa tra i 16 e i 25 anni: alcuni si conoscono, altri sono semplici vicini di casa, ma tutti possono rimanere coinvolti in avventure comuni.

Frequentano infatti gli stessi locali, sono appassionati di musica e bruciano le tappe come tanti coetanei. Pur proponendosi nel classico formato bonelliano, ogni numero non è costituito da una lunga storia di 96 pagine, ma è composto da cinque avventure che entrano le une nelle altre: la telecamera inquadra situazioni comuni a più personaggi per poi focalizzare ogni volta l'attenzione su una storia in particolare.

Nonostante le avventure siano caratterizzate da un taglio narrativo piuttosto realistico, non mancano gli elementi fantastici. E' il caso di **Fregoli**, la storia di Davide "Piera degli spiriti" Toffolo, che ha per protagonista una ragazzina molto particolare: ha dei problemi con la sua folta chioma, in grado di manifestare i sentimenti più intimi e segreti della sua proprietaria, ha una bella cotta per il suo professore, e ha per amico un giovane fantasma trasformista. Eliminate dalla vostra testa le teorie dello spielberghiano Casper, dello sdolcinevole Ghost, del demenzialoide Beetle Juice o degli aggressivi invasori di Ghostbusters. Fregoli è gommoso e trasformabile (tanto da chiamarsi come il famoso comico italiano), vive nei muri delle case e vede il mondo degli umani come se fosse una sorta di acquario pieno di pesci!

AMERIGO STUDIA LETTERATURA FANTASTICA AL DAMS DI BOLOGNA, COME ALGIDA E ALESSANDRO, I GEMELLI PIETRO E PAOLO, LEVI E MATTEO. VEDRA' UN CAMMINATORE E NON RESISTERA' ALL'IMPULSO DI SEGUIRLO... BUON VIAGGIO!

Non sono da meno gli inquietanti **Camminatori** che vagano per l'assolato capoluogo emiliano: non sono mai in compagnia, non parlano con nessuno, sembrano sempre di fretta, e non escono quasi mai di notte. Amerigo si imbatte in uno di questi e per lui inizia un misterioso viaggio attraverso una Bologna tutta da scoprire: una città

GENTE DI NOTTE E' LA SERIE SCRITTA DA **MASSIMILIANO DE GIOVANNI** E DISEGNATA DA **ANDREA ACCARDI**. NEI RIQUADRI POTETE VEDERE IN ANTEPRIMA I DUE PROTAGONISTI, MATTEO ED ENRICO.

piccole grandi storie italiane

resa ancor più affascinante dal grande Otto "Apartments" Gabos.

Una componente importante della miniserie è rappresentata naturalmente dai sentimenti: si parla di amicizia, amore, ma anche di tradimento e vendetta, passioni forti che ognuno di noi

LEVI'S TALES E' UNA STORIA ROMANTICA DI **PRIMO DEGLI ESPOSTI**, DISEGNATA DA **JOHNNY SANTABARBARA**. LEVI SOGNA DI SCRIVERE E NON SI ACCORGE DELLE ATTENZIONI DI CHI LO CIRCONDA. GIRA PER BOLOGNA CON LA SUA VESPA E SEMBRA ATTIRARE LE AVVENTURE COME UNA CALAMITA. E' UNO DI NOI E DI VOI, VE NE ACCORGERETE.

vive o ha vissuto, nelle quali è fortemente possibile ritrovarsi. Massimiliano "Oltre la porta" De Giovanni scrive per Andrea "ESP" Accardi una serie in due episodi intitolata **Gente di notte**. Il protagonista della storia è Matteo, uno studente del DAMS reduce da un amore finito e da un'amicizia tristemente interrotta: la sua voglia di scappare, di lasciarsi il mondo alle spalle, viene però annullata dall'incontro con Enrico, con cui partirà per un viaggio attraverso la Romagna. Studente del DAMS è anche il protagonista di **Levi' Tales**, nato dalla fantasia di Primo Degli Esposti e

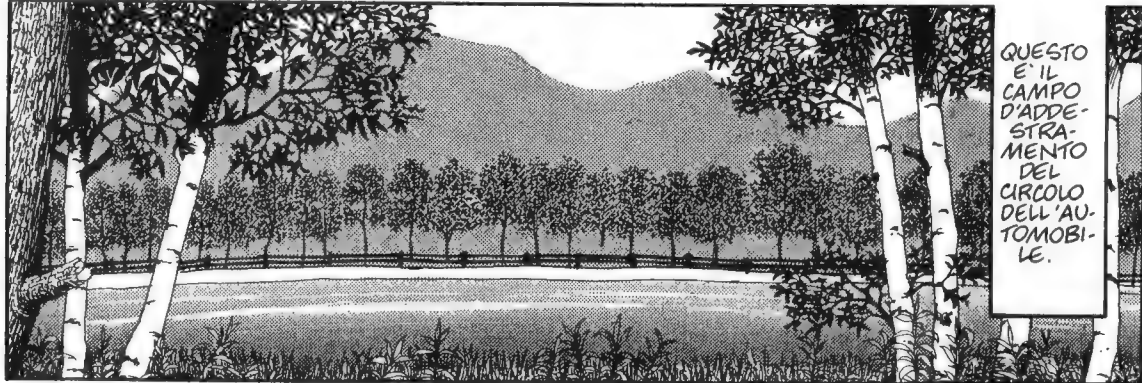
Johnny Santabarbara (autore della copertina di **Mitico** nr. 19): il ragazzo sogna di diventare, come il nonno, un grande scrittore, e nel frattempo lavora come pony espress. Andrea "Oltre la porta" Baricordi ci farà invece conoscere due giovani appassionati di B Movies impegnati nella realizzazione di un film per un concorso cinematografico: tutto questo in **Lambrusco & Cappuccino**, illustrato da Gian Maria "Nukies" Liani. Sempre Liani disegnerà l'episodio di Barbara "Oltre la porta" Rossi: una storia d'amore che nasce tra i tetti bolognesi grazie alla complicità di un gatto perennemente affamato. Si chiude con **Guarda che luna** di Vanna "L'altra parte" Vinci e Giovanni "Piera degli spiriti" Mattioli, che insieme firmano una sorta di caccia al tesoro attraverso una Bologna stranamente esoterica: protagonisti sono Anna, Luca e... il fantasma Egidio. Massimo "Fondazione Babele" Semerano scrive e disegna l'epilogo della miniserie: tutti i protagonisti si ritrovano al concerto rock dei Tre allegri ragazzi morti per un ultimo saluto ai lettori.

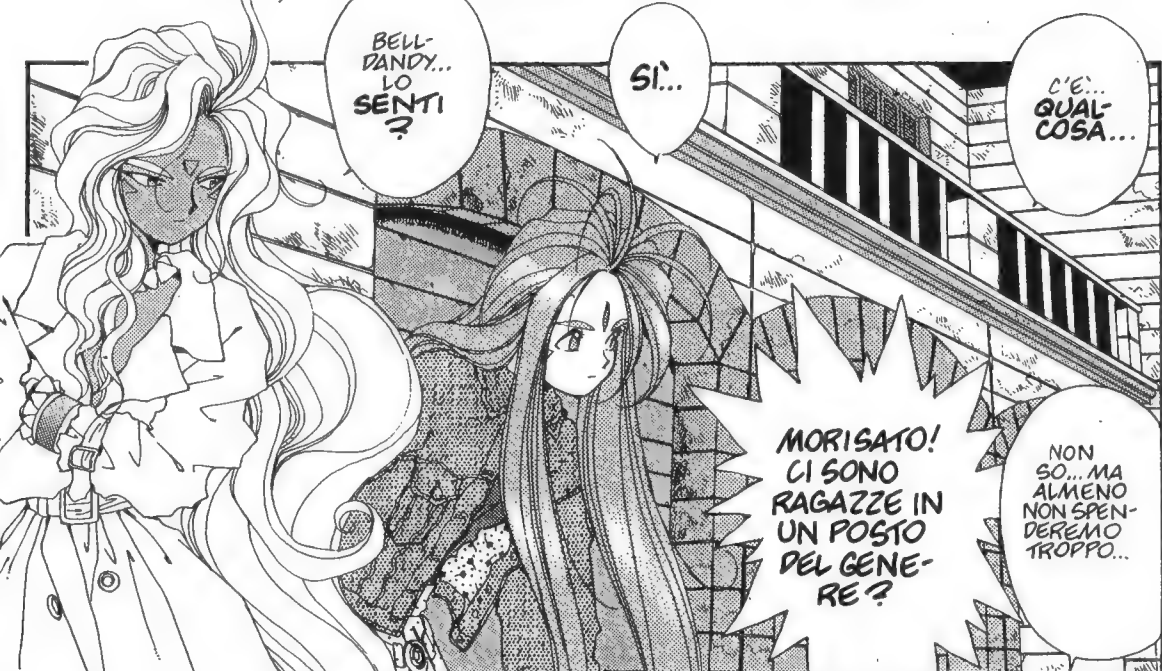
Per una volta la finzione del fumetto e il mondo del reale viaggeranno su binari comuni: il concerto presentato in **Mondo Naif**, infatti, ci sarà anche dal vero! Stiamo organizzando una grande festa a Bologna a cui potrete partecipare in massa (tutte le informazioni sul primo numero della miniserie): suoneranno i **Tre allegri ragazzi morti**, gruppo rock di Pordenone, e interverranno tutti gli autori coinvolti nel progetto. Ma le iniziative che abbiamo in mente non si fermano al concerto: per permettervi di scoprire e conoscere la band (protagonista dell'ultimo episodio della miniserie) allegheremo addirittura un mini CD al primo numero di Mondo Naif! Si chiude qui questa presentazione in anteprima che anticipa di due mesi l'uscita della miniserie in edicola: da marzo a maggio il Tour

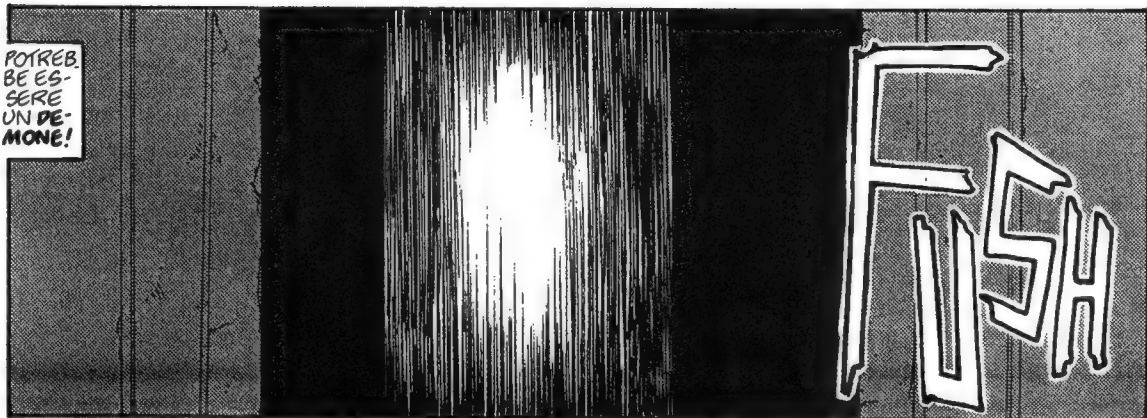
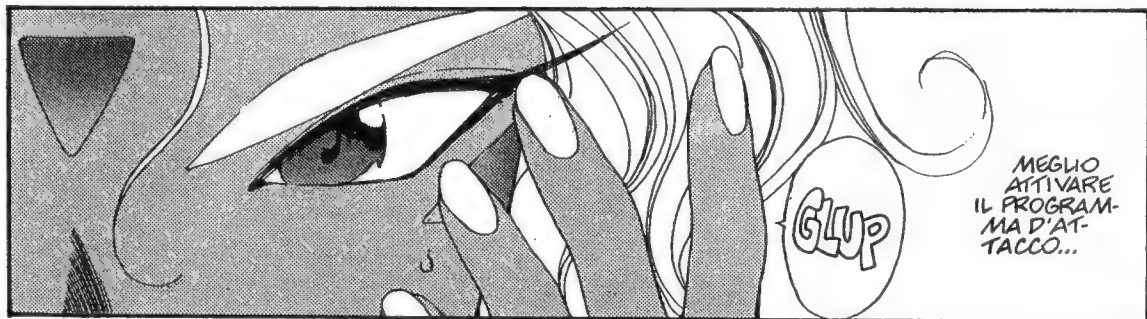
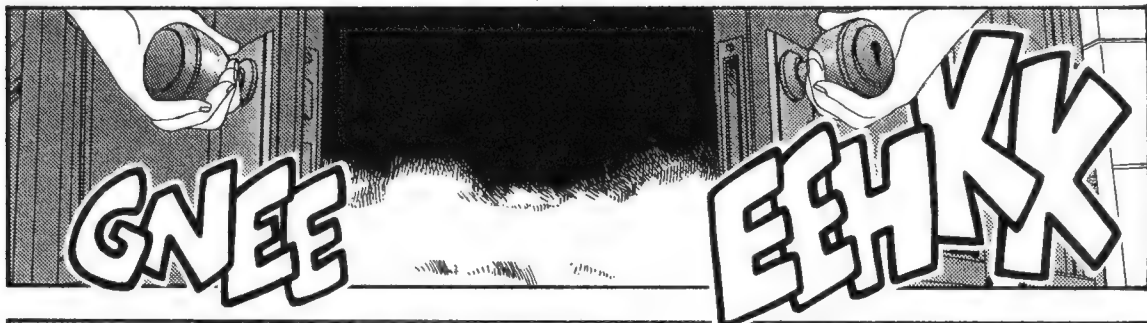
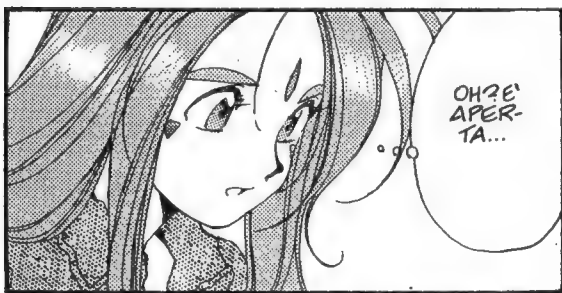
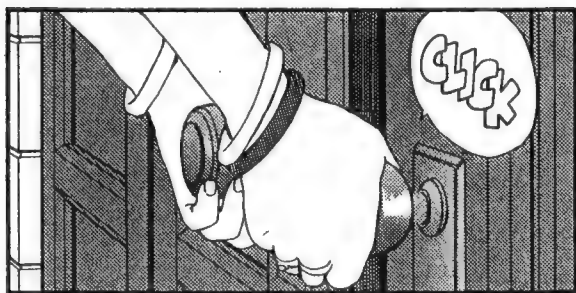
BERTO E TONI SONO APPASSIONATI CI CINEMA FANTASTICO, MEGLIO SE DI SERIE B: IN **LAMBRUSCO E CAPPUCCINO** CI MOSTRERANNO LA LORO VISIONE DEL MONDO, GRAZIE AI DISEGNI DI **GIANMARIA LIANI** E AI TESTI DI **ANDREA BARICORDI**.

Mondo Naif approderà in tante città italiane con concerti, incontri, mostre di originali, proiezioni e altro ancora. Le strutture interessate a tenere a battesimo il nuovo progetto delle Edizioni Star Comics (fanzine, giornali, radio, TV, librerie, locali, enti...) possono contattare la sede di perugia telefonando, entro il 28 febbraio, allo (075) 5918353. Tutti i lettori possono invece indirizzare i propri messaggi allo staff o ai singoli autori, scrivendo già da ora a **Mondo Naif, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)**. Attenzione, amici, perché la miniserie è di soli tre numeri e solo i più fortunati troveranno spazio sulle sue pagine!

Kappa boys

REBECCA E' UN'APPASSIONATA DI FANTASY DALL'ANIMO SOGNATORE E INTRAPRENDENTE. MARCO E' SERIOSO E PRECISO, QUASI UN NERD. FLAVIA E' L'AMICA DEL CUORE DI REBECCA. UN GATTO LI RENDERA' PROTAGONISTI DI UNA STORIA D'AMORE FIRMATA DA **BARBARA ROSSI** E DISEGNATA DA **GIANMARIA LIANI**.

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

SENZA DIMENTICARE LA PROMESSA
NESSUNO SI ASPETTAVA DI TROVARSI DI FRONTE UN VECCHIO PALAZZO IN STILE OCCIDENTALE...

C'È... QUALCOSA...
SÌ...
BELLDANDY... LO SENTI?
NON SO... MA ALMENO NON SPENDEREMO TROPPO...
MORISATO! CI SONO RAGAZZE IN UN POSTO DEL GENERE?
È MOLTO FLEBILE, MA LO CAPTO ANCH'IO...
SKULD HA FATTO BENE A NON VENIRE...
IO RESTO A CASA... I SENPAI DI KEIICHI SONO DEI BIFOLCHI!
PROVERÒ A USARE LA MAGIA SBLOCCA-SERRATURE...
NONOSTANTE SIA UNA DEA, NON È MOLTO BRAVA AD AFFRONTARE COSE DEL GENERE...

CLICK
OH?E' APERTA...
GNEE
EEHKK
MEGLIO ATTIVARE IL PROGRAMMA D'ATTACCO...
GLUP
POTREBBE ESSERE UN DEMONE!
FUSH

BUON-GIORNO!

BENVENU-TI A VILLA HONDA!

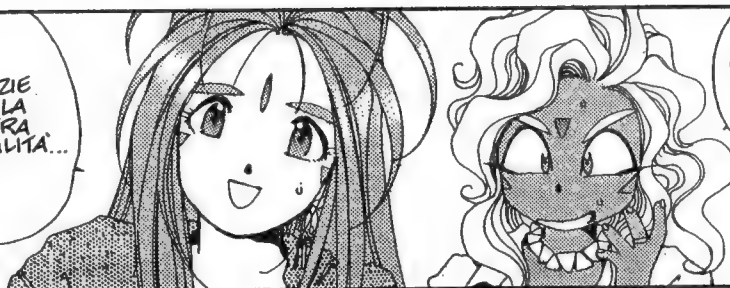
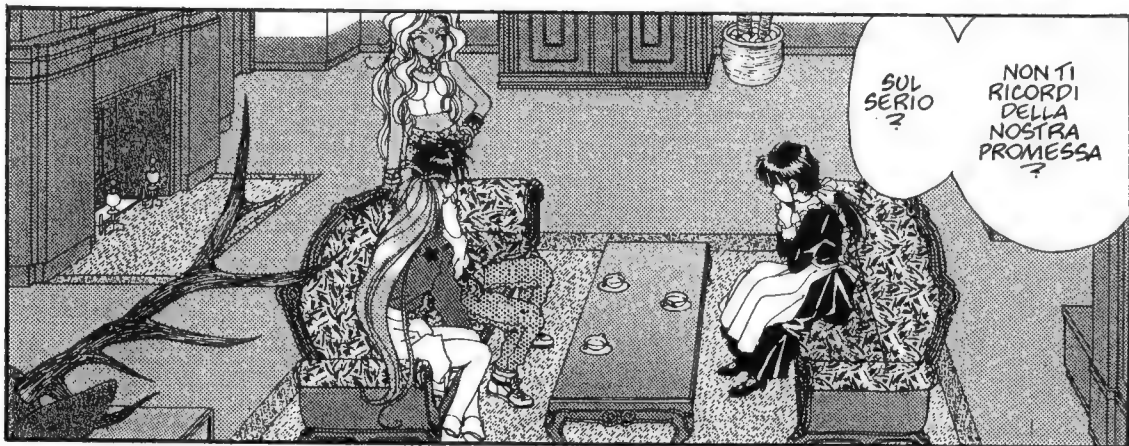
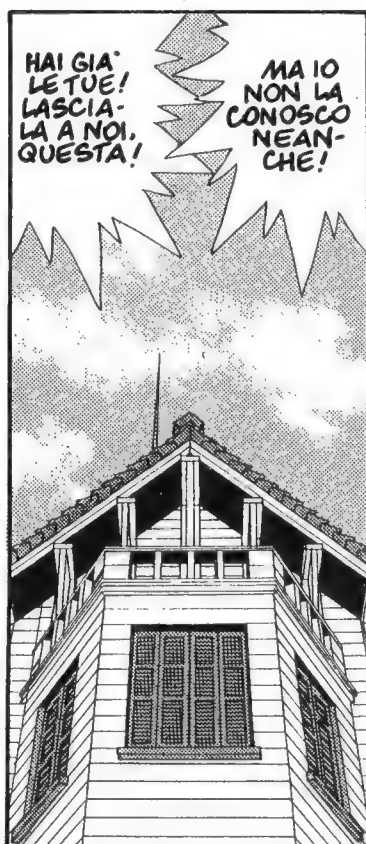
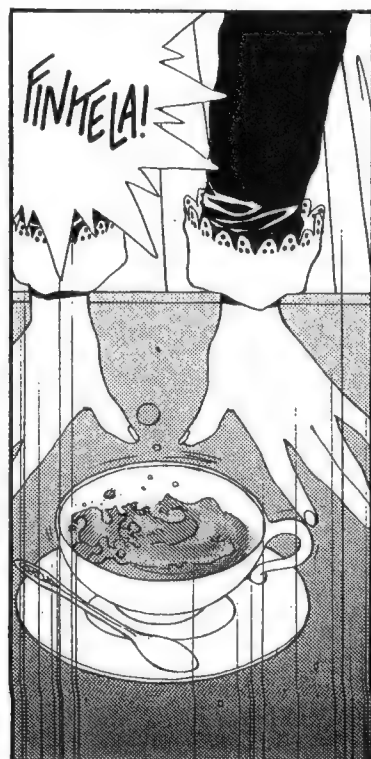
SONO LA SOSTITUTA DEL DIRETTO-RE! MI CHIA-MO **CHIEKO HONDA!**

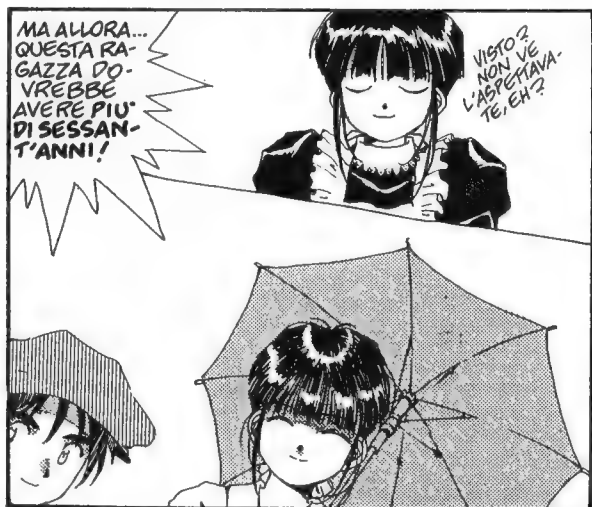
OH, MORI-SATUCCIO! QUESTA VOLTA SÌ CHE HAI SCELTO BENE!
MA... MA... VERA-MENTE IO...
QUI NON DOVREBBE ESSERCI NESSUNO...
CHI SARÀ QUE-STA?
AH!
OH...
COME IMMAGI-NAVO...
...NON HAI DIMENTICA-TO LA NO-STRA PRO-MESSA...
QUANTO SONO FELICE!

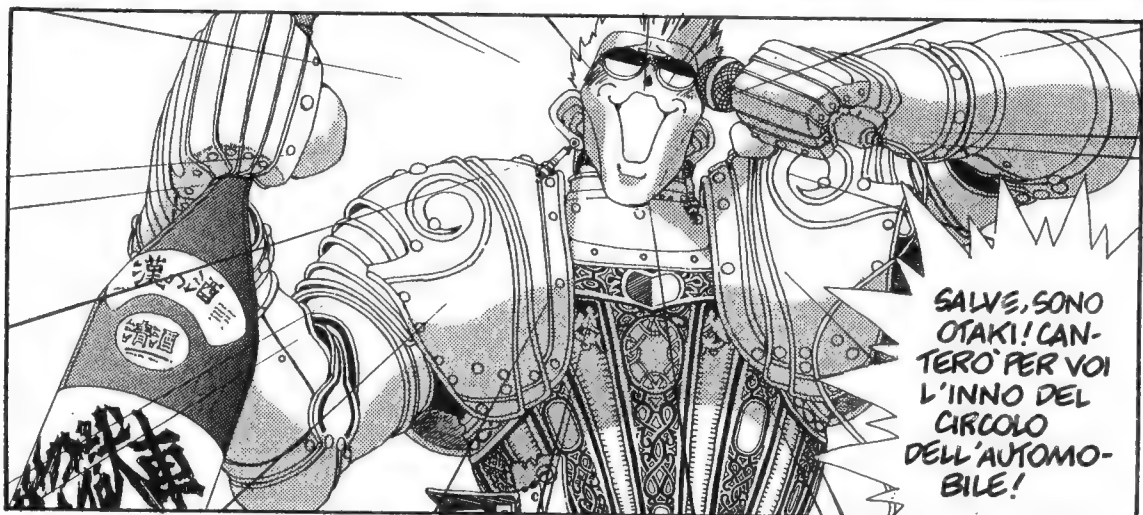
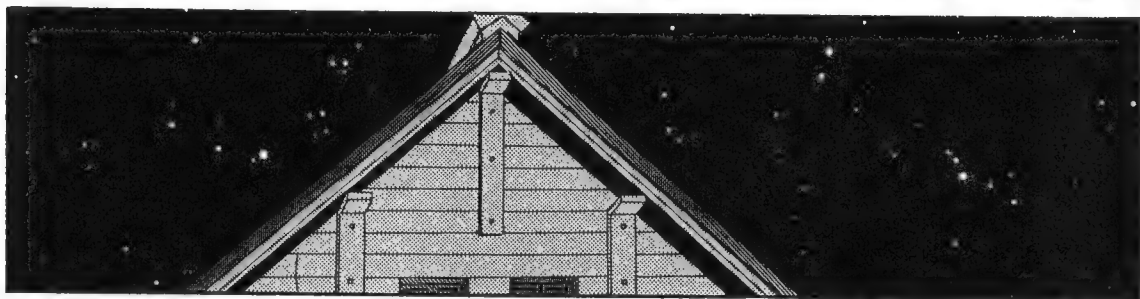
MA IO NON LA CONOSCO NEANCHE!
HAI GIA' LE TUE! LASCIALA A NOI, QUESTA!
CHI... COSA... UH?
MORISATO...
NON TI RICORDI DELLA NOSTRA PROMESSA?
SUL SERIO?

MI DISPIACE, MA PROPRIO NON SO DI CHE PARLI...

OHI!

HAI... HAI DIMENTICATO ANCHE ME?

NON SO IN CHE TIPO DI RAPPORTI SIATE VOI DUE...
...MA IO E QUESTO RAGAZZO CI SIAMO FATTI UNA PROMESSA MOLTO TEMPO FA!
12 AGOSTO DEL 5° ANNO SHOWA (1930) SCATTATA DAVANTI A VILLA HONDA CON IL SIGNOR HOTARUNOSUKE
PERCIÒ LE VIETO DI PRENDERSI DELLE CONFIDENZE CON IL MIO HOTARUNOSUKE!
COSA? HOTARUNOSUKE?
MA È... IL NOME DI MIO NONNO!
MIO PADRE DICEVA CHE DA GIOVANE MI ASSOMIGLIAVA MOLTO...
FATTI GLI AFFARI TUOI!
IN REALTÀ, MI PARE CHE TUO NONNO FOSSE MOLTO PIÙ BELLO DI TE!

UN MOMENTO...
IL 1930?

MA ALLORA... QUESTA RAGAZZA DOVREBBE AVERE PIU' DI SESSANT'ANNI!
VISTO? NON VE L'ASPETTAVATE, EH?

COME IMMAGINAVO...
...QUESTA RAGAZZA E'...

SALVE, SONO OTAKI! CANTERO' PER VOI L'INNO DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!

LA RABBIA DEL MOTORE ESPLODERÀ
VAI COSÌ! BRAVO, OTAKI!

MATERIALIZZAZIONE DI UN PENSIERO?
CLAP CLAP
AH AH AH!
GRANDE! NON FERMARTI!

GIÀ... A VOLTE CAPITA CHE QUALCUNO MUOIA CON UN DESIDERIO INSODDISFATTO...

E OGNI TANTO QUESTI DESIDERI SONO TANTO FORTI DA RIUSCIRE A CONCRETIZZARSI IN UN CORPO SOLIDO...

COSA?! ALLORA... È UN FANTASMA?
NO... È UNA COSA UN PO' DIVERSA...

I FANTASMI SI RENDONO VISIBILI PROIETTANDO LA LORO IMMAGINE DIRETTAMENTE NELLA MENTE DI CHI LI GUARDA...
...MENTRE UN CORPO COMPOSTO DA PENSIERI E' UNA FIGURA TANGIBILE... UN VERO E PROPRIO ESSERE...
E RIFLETTO LA MIA IMMAGINE!

MA...
TAP

TI HO TROVATO!
AH!

COSA CI FAI IN UN POSTO DEL GENERE?
TI STANNO CERCANDO TUTTI!
AH... EHM...

BLL
EHI!

NON IMMAGINAVO CHE POTESSE ESISTERE UN CORPO COMPOSTO DA PENSIERI... CAPACE DI MANTENERE LE PROPRIE SEMBIANZE PER UN TEMPO COSI' LUNGO...

COSA LO STARÀ TRATTENENDO IN QUESTO MONDO?
CALL ME MASTER-YEAH♪
GOGO!

AND NOW LICK MY BOOTS-YEAH YEAH♪

OH, CASPITA! NON L'HO MAI VISTA COSÌ SCATENATA!

URD! NON È VENUTO QUI, KEIICHI?

KEIISCI? NO...NON MI PARE...

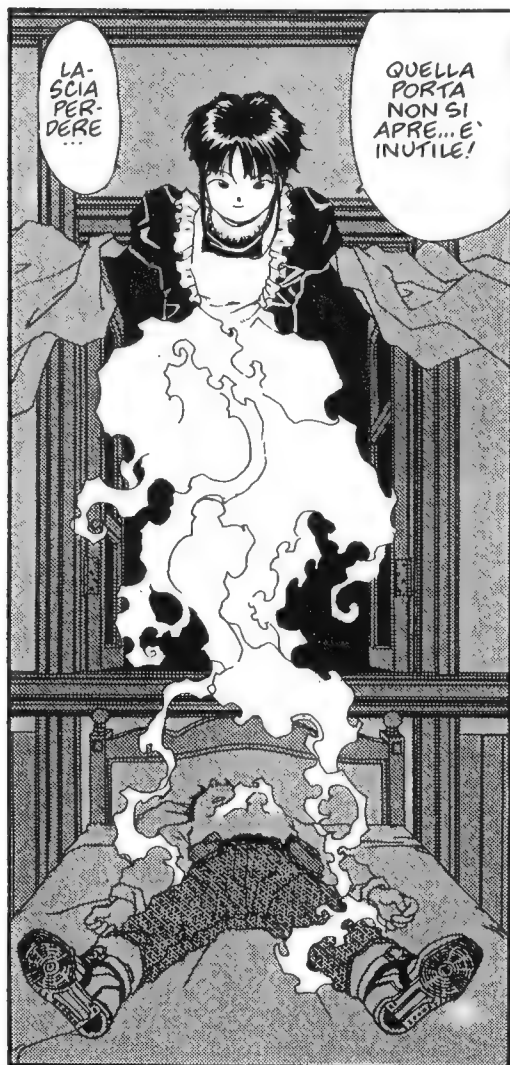
CERCA DI RICORDARTI...

HAI PROMESSO CON ME...

...NELLO SCANTINATO...

THUD
AH!

ESCI SCIUBITO DI LI'! AVANTI! MUOVERSCI!
KEIISCI! LO SCIO' CHE SCIEI QUI DERNTRO!

QUELLA PORTA NON SI APRE... E' INUTILE!
LA-SCIA PER-DERE ...

AVANTI! ME LO AVEVI PROMESSO... RICORDI?

NON CI POSSO CREDERE...
HA INTEN-ZIONE DI IMPOSSES-SARSI DI KEIICHI!

SEI TROPPO OTTIMISTA!
UN CORPO COMPOSTO DA PENSIERI ESISTE SOLTANTO PER RAGGIUNGERE IL PROPRIO SCOPO!

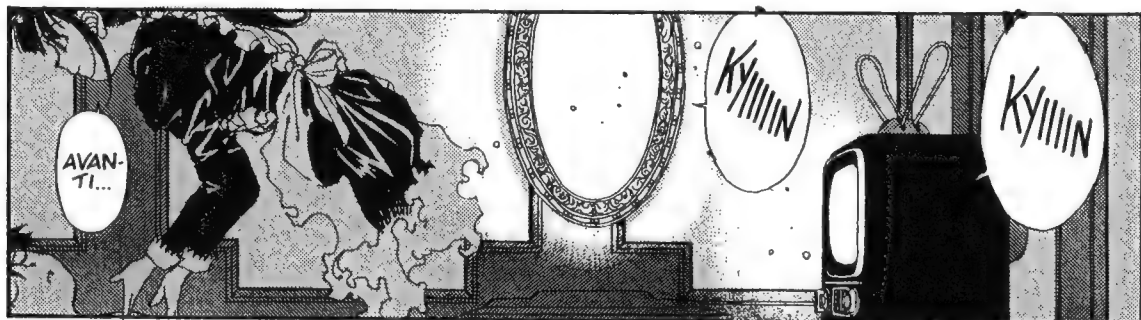
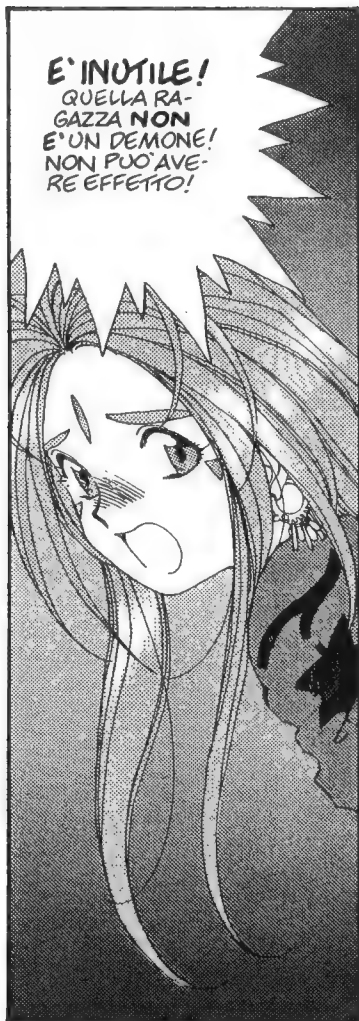
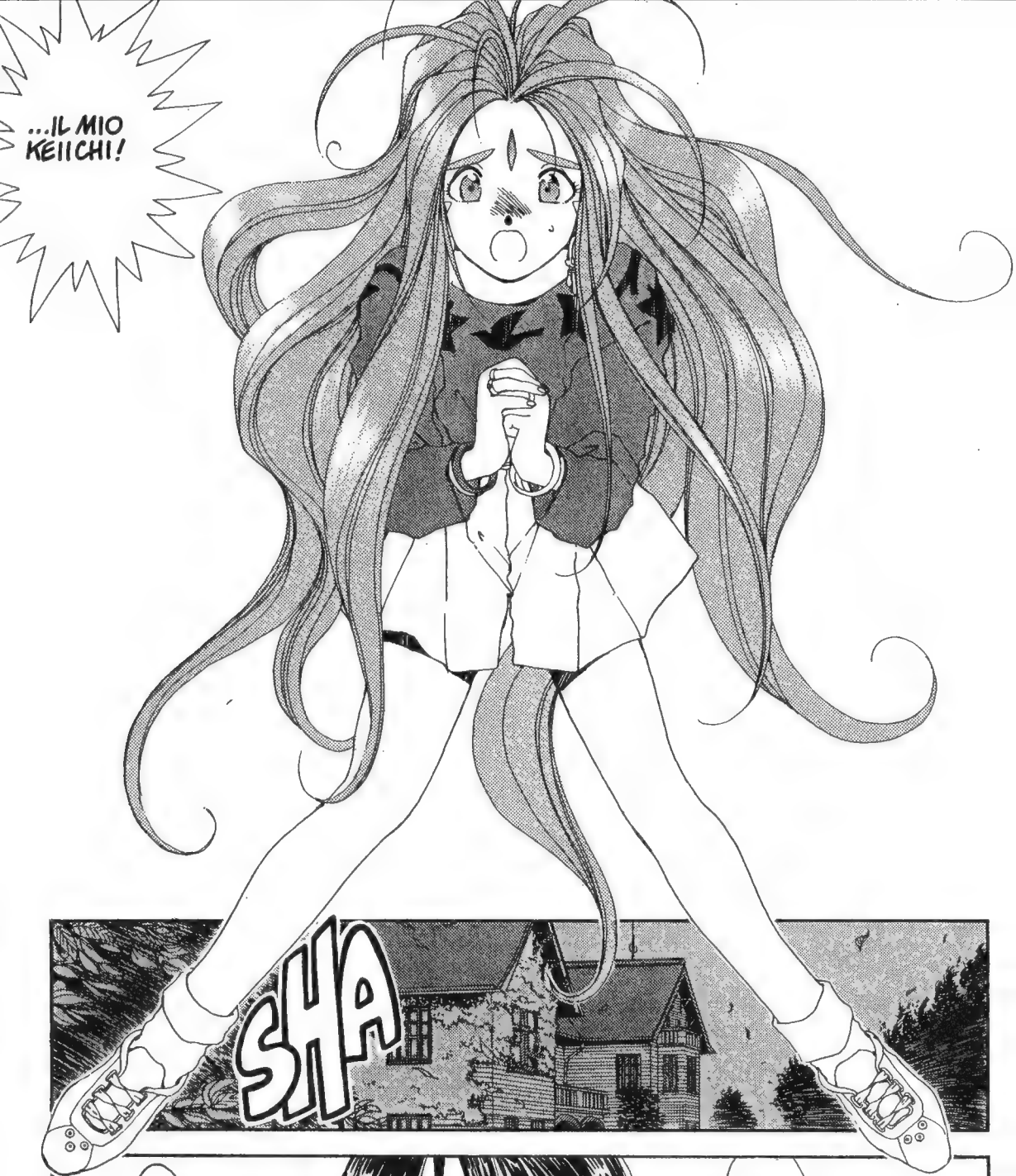
LASCIANDO LE COSE COME STANNO, SI PRENDERA' KEIICHI!
PORCA MISERIA! NEMMENO LA MAGIA SBLOCCA-SERRATURE FUNZIONA!
GNIK GNIK CHAK

DOBBIAMO SFONDARE!

AVANTI...
KYIIIIN
KYIIIIN

OH!

AAAH! FANTASMI!
AH, NO! CHE PROPRIO TU DIA DEL FANTASMA A ME NON MI VA GIU'!
PROGRAMMA D'ATTACCO! AZIONE SCACCIADEMONI!

AAH!
NON FUNZIO-NA!

AVANTI... ESAUDISCI IL MIO DESIDERIO...
FINCHÈ NON LO FARAI, IO NON TI LASCERÒ!
È INUTILE! QUELLA RAGAZZA **NON** È UN DEMONE! NON PUÒ AVERE EFFETTO!
LUI NON È IL SIGNOR HOTARUNOSUKE!
LUI...
LUI È...

...IL MIO KEIICHI!
SHA
QUESTO...
...NON HA IMPORTANZA...
COME...?

MA IO CREDO ALLA PROMESSA FATTA IN QUEL GIORNO...
LO VIDI UN'ESTATE, SOLTANTO PER DUE GIORNI...
COSA ?

...RIMASE IL MIO UNICO SOSTEGNO MORALE...
ANCHE QUANDO MI AMMALAI...

...ANCHE SE IN UN'ALTRA GENERAZIONE...
...E LUI È VENUTO A TROVARMI...
...MA AVEVO INTENZIONE DI ASPETTARLO...
FUI COSTRETTA AD ANDARMENE VIA DA QUESTO MONDO...

...DAL DESTINO...
...ACCOMPAGNATO...

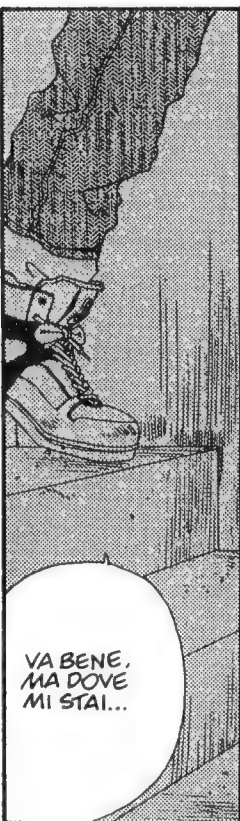
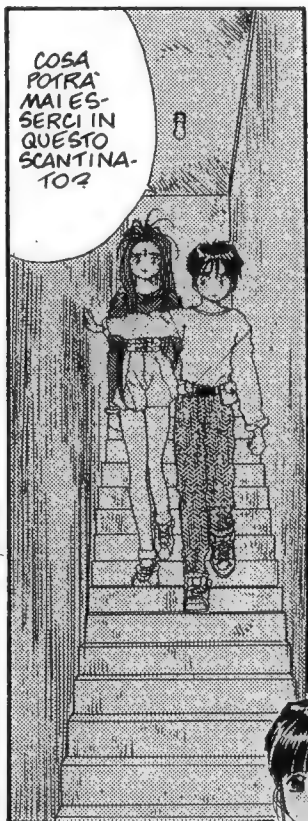
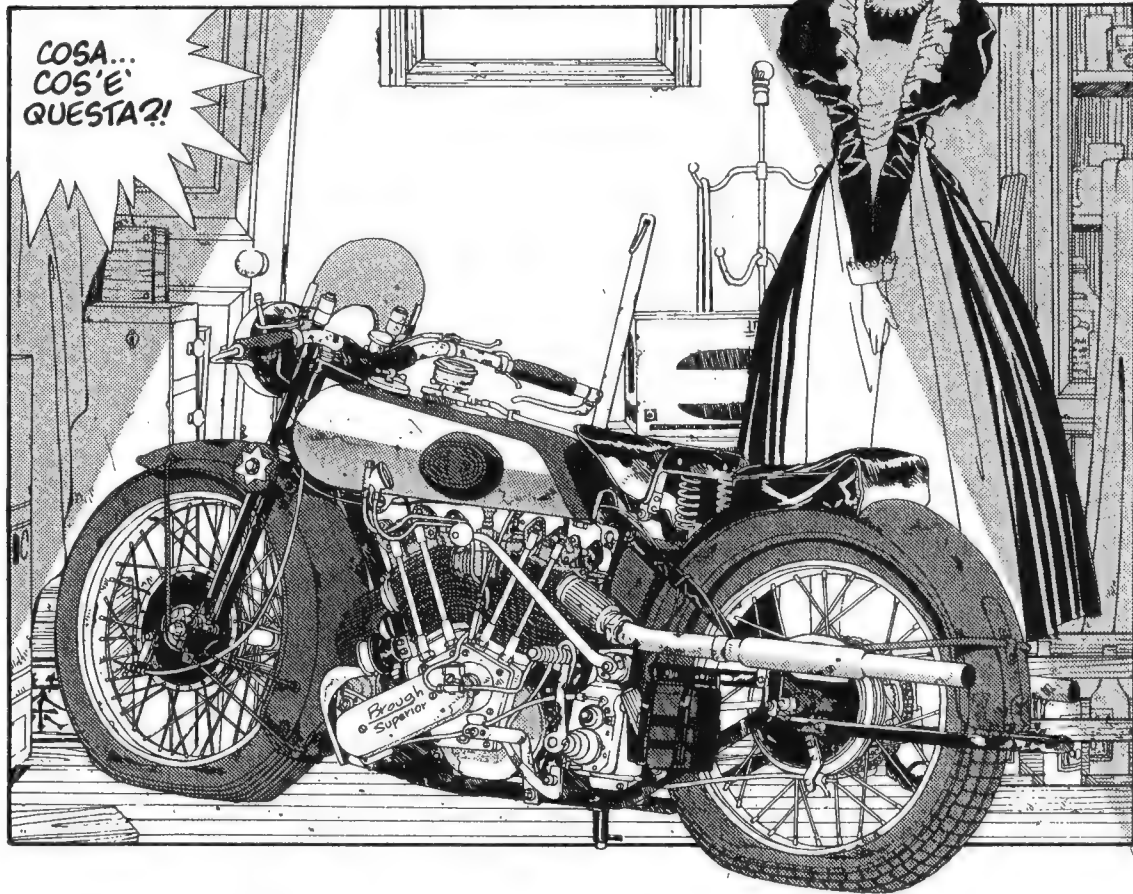
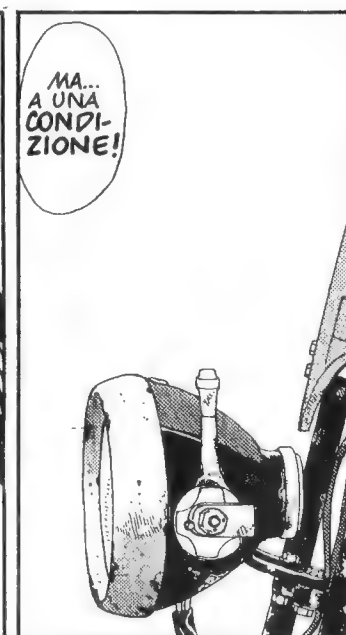
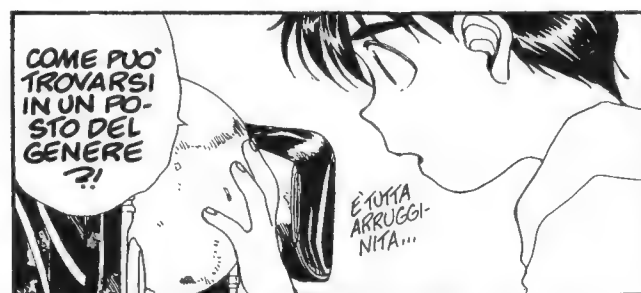
DIMMI SOLTANTO UNA COSA...

QUAL ERA...
...LA PROMESSA...?

CO... COSA...

UH?
UH?
EHI!
PERCHÈ MI SONO ADDORMENTATO?

BUONGIORNO, KEIICHI!
TUTTO BENE?

VORREI CHE DESSI UN'OCCHIATA A UNA COSA...
VA BENE, MA DOVE MI STAI...
COSA POTRÀ MAI ESSERCI IN QUESTO SCANTINATO?
ACCIDENTI!
COSA... COS'È QUESTA?!
Brough Superior

* MOTO INGLESE - QUI VEDETE IL MODELLO SS100 AGS, CON MOTORE JAP. NE SONO STATI PRODOTTI 281 ESEMPLARI DA 170 STERLINE L'UNO, E POCHISSIMI POTEVANO PERMETTERSELA.

QUANDO L'AVRAI MESSA A POSTO...
...DOVRAI FARE UN GIRO SULLA RIVA DEL LAGO ASSIEME A ME!
QUESTA ERA LA NOSTRA PROMESSA...

PER VINCERE UNA GARA OCCORRE ANCHE LA FORZA FISICA!
AVANTI, SFATICATI!
32!

33!
34!
QUELLA BROUGH SUPER SARÀ MIA!

♡
♡
MALEDETTO MORISATO! HA LA FELICITÀ STAMPATA IN FACCIA...

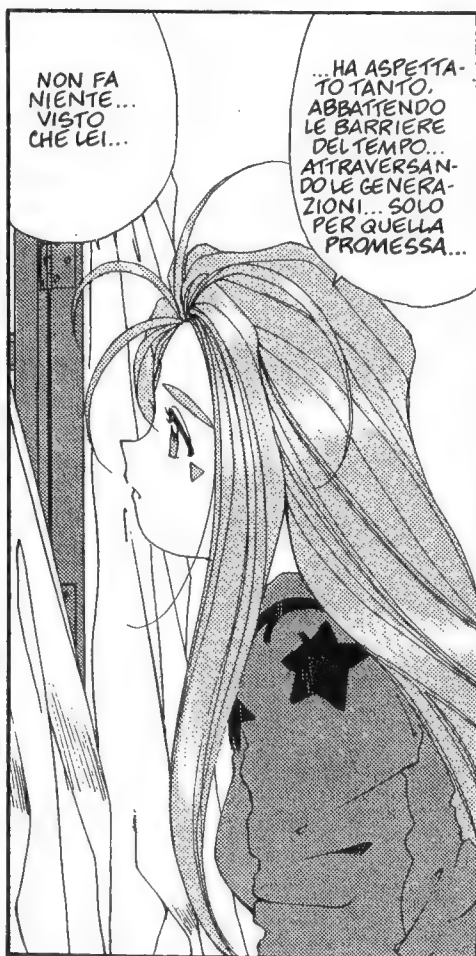
DANNAZIONE! COSA DIAVOLO SARÀ SUCCESSO IERI DA RENDERLO COSÌ FELICE?
CHE INVIDIA!
COSA GLI SARÀ SUCCESSO?
CHE TIPO!

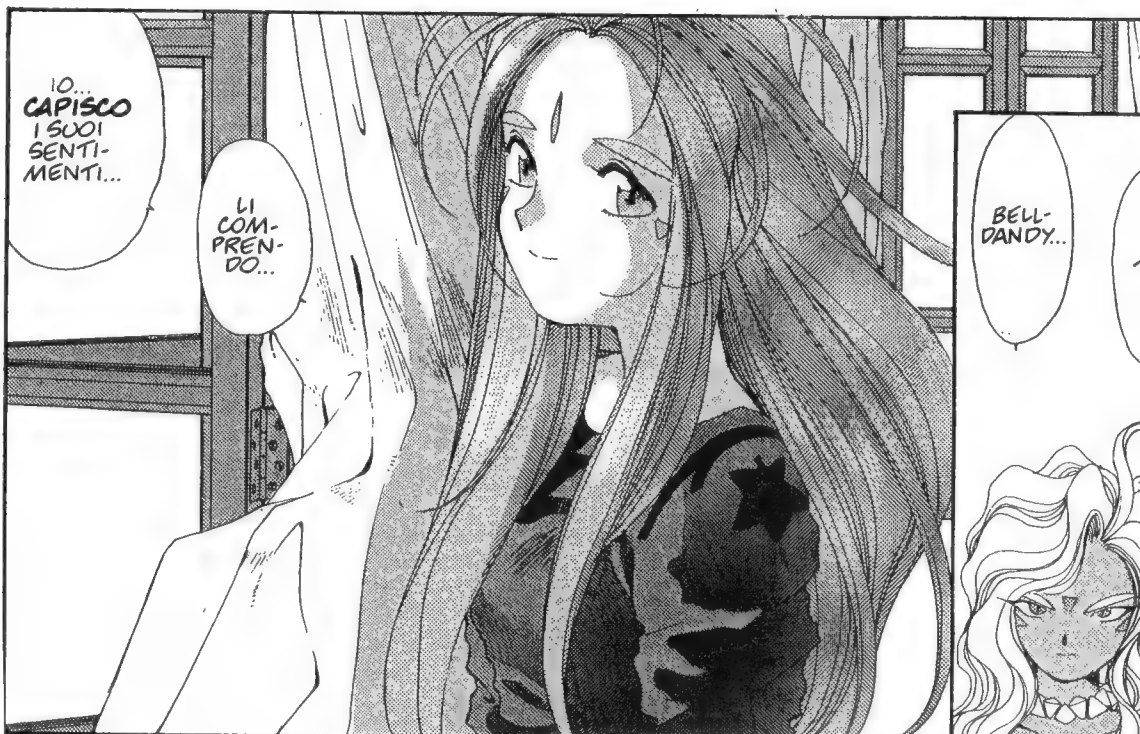
MORISATO! ALTRE CINQUANTA FLESSIONI!
COSA?!

ANDRÀ VERAMENTE BENE, COSÌ?

LASCIARE KEIICHI A QUELLA RAGAZZA, IN QUESTO MODO...

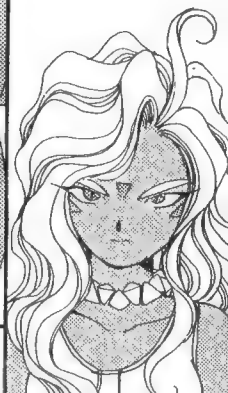
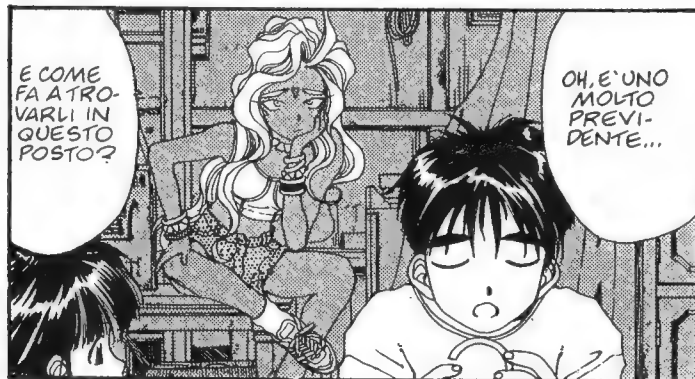
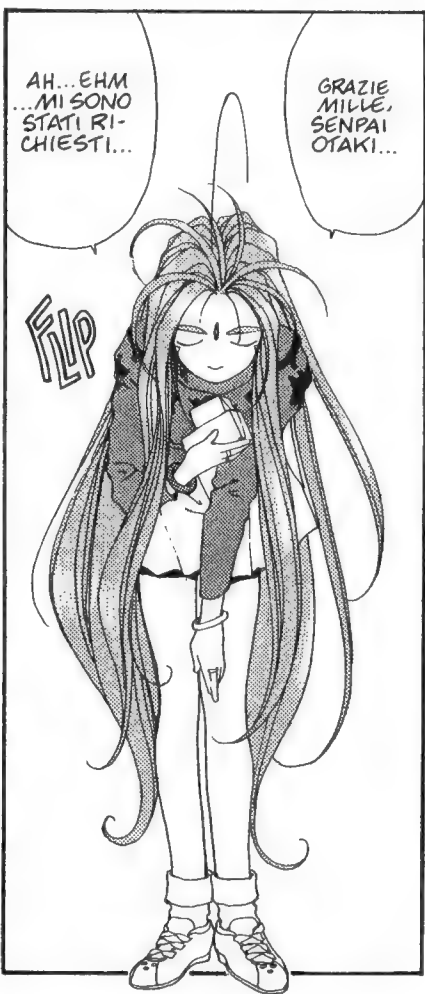
L'ASCIUGAMANO...

KEIICHI È PUR SEMPRE UN BONACCIONE... E PER QUESTO MOTIVO CHE LE FA COMPAGNIA!

NON FA NIENTE... VISTO CHE LEI...

...HA ASPETTATO TANTO, ABBATTENDO LE BARRIERE DEL TEMPO... ATTRAVERSANDO LE GENERAZIONI... SOLO PER QUELLA PROMESSA...

IO... **CAPISCO** I SUOI SENTIMENTI...

LI COMPRENDO...

BELLDANDY...

TU...

QUEL-LA SERA...
E ORA, LO SPOGLIA-RELLO!
NO! SENPAI TAMIYA, LA SMETTA!
VUOI SPOGLIAR-TI ANCHE TU, HASE-GAWA?
PROPRIO COME IMMAGI-NAVO!
VADO!
...POTRESTI ANDARE A CHIEDERE IL CDI E UN ROCCHETTO A OTAKI?
SI E' DANNEG-GIATO IL MAGNE-TE...
OH, E' UNO MOLTO PREVI-DENTE...
E COME FA A TRO-VARLI IN QUESTO POSTO?
GRAZIE MILLE, SENPAI OTAKI...
AH...EHM ...MI SONO STATI RI-CHIESTI...
FLIP
A COSA TI SER-VONO?
CERTO CHE LI HO!
IL CDI E UN ROC-CHETTO?
CHE SCHIFO!

FU COSI' CHE I SENPAI MI SOTTOPOSERO AD ALLENAMENTI MASSACRANTI E INGIUSTI...

MORISATO! TU FAI ALTRI **CINQUE** CHILOMETRI!

SANTO CIELO!

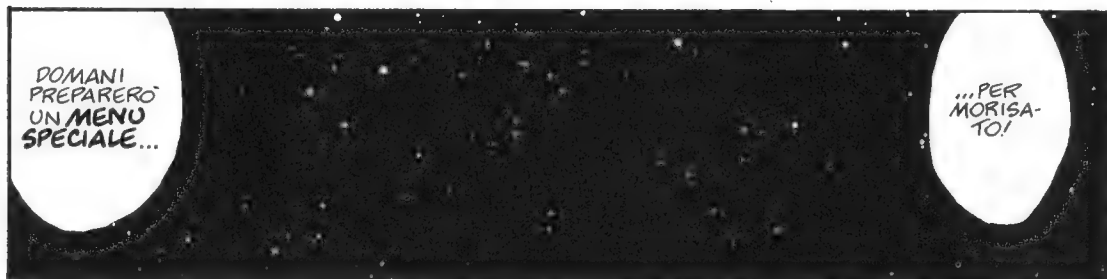
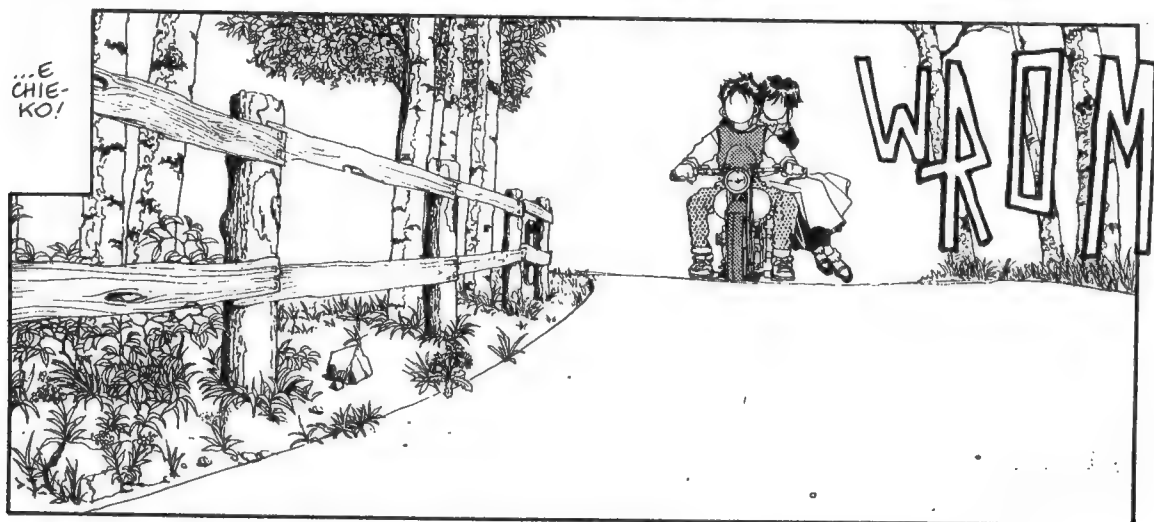
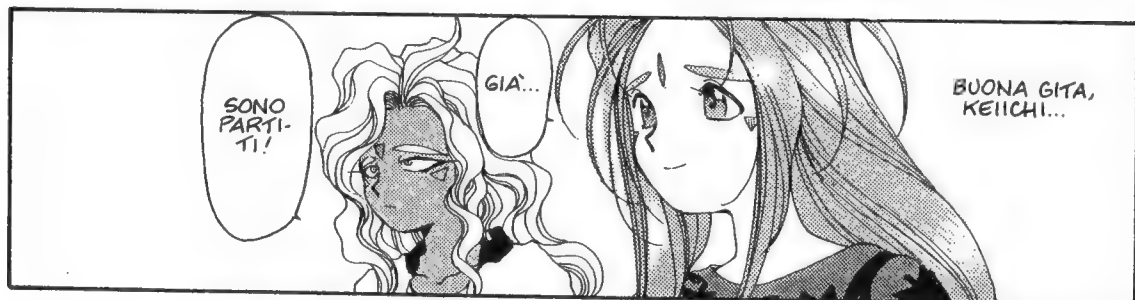
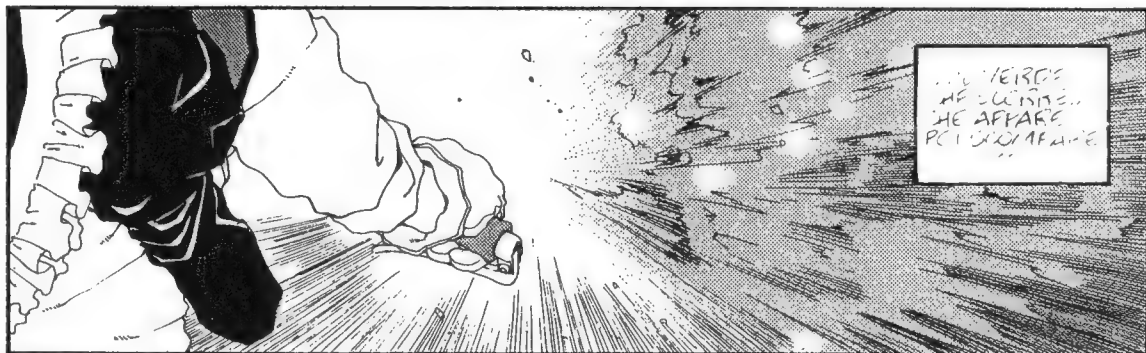
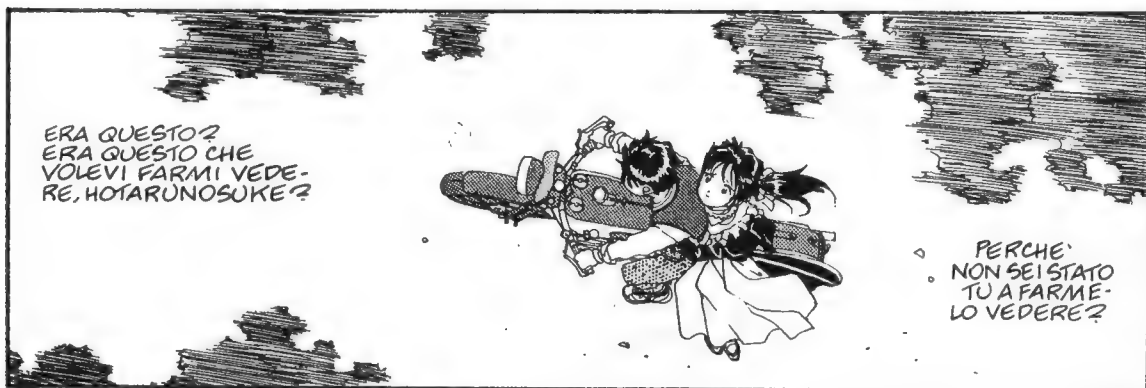
...MENTRE DI NOTTE CONTINUAVO A OCCUPARMI DELLA RIPARAZIONE DELLA BROUGH SUPERIOR...

SONO ALLO STREMO...

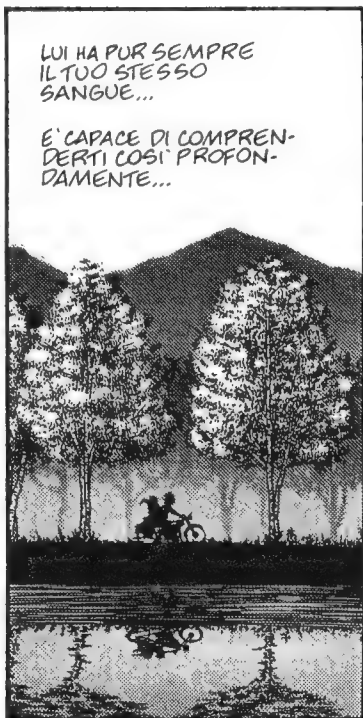
POI, LA MATTINA DELL'ULTIMO GIORNO...

STUMP

WROOOM

POSSIAMO ANDARE!

IL VENTO FRA I CAPELLI... IL PIACERE DI ASCOLTARE I BATTITI DEL SUO CUORE...

ERA QUESTO? ERA QUESTO CHE VOLEVI FARMI VEDERE, HOTARUNOSUKE?
PERCHE' NON SEI STATO TU A FARMELO VEDERE?

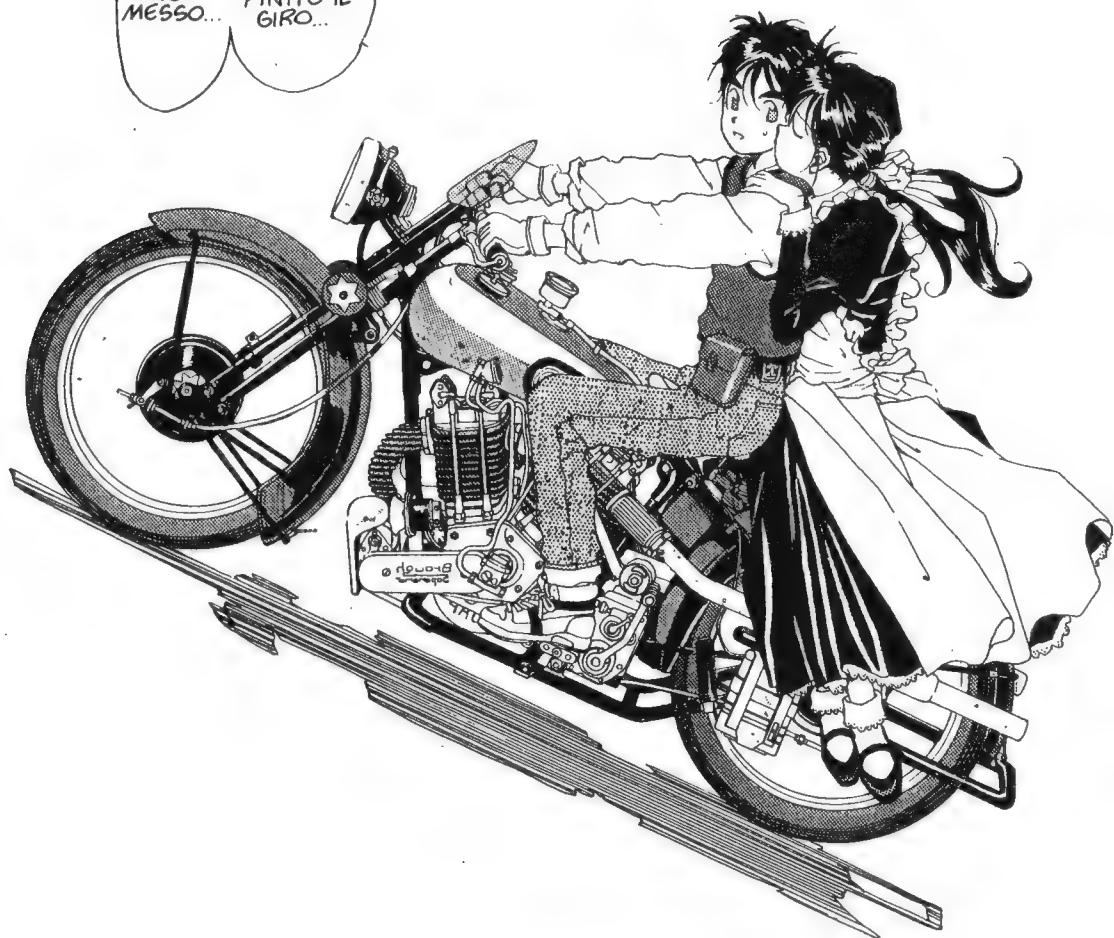
ASCOLTA, CHIEKO...
SI'?
MIO NONNO NON E' MAI PIU' VENUTO A PRENDERE LA MOTO...
...PERCHE' DOPO LA TUA MORTE NON GLI ERA PIU' POSSIBILE MANTENERE LA PROMESSA!

PROBABILMENTE E' PER QUESTO CHE L'HA LASCIATA MEZZA DISTRUTTA IN CANTINA!
SI'... SARA' STATO SICURAMENTE COSI'...

LUI HA PUR SEMPRE IL TUO STESSO SANGUE...
E' CAPACE DI COMPRENDERTI COSI' PROFONDAMENTE...

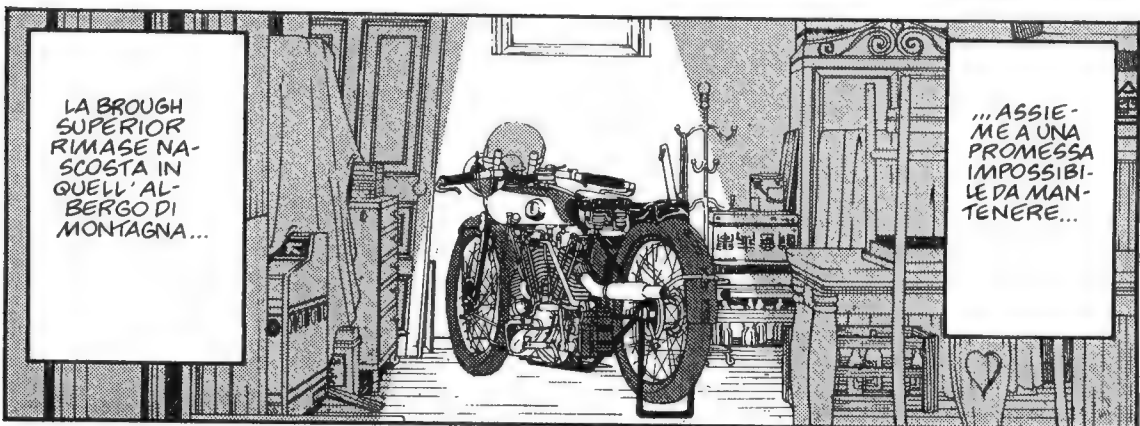
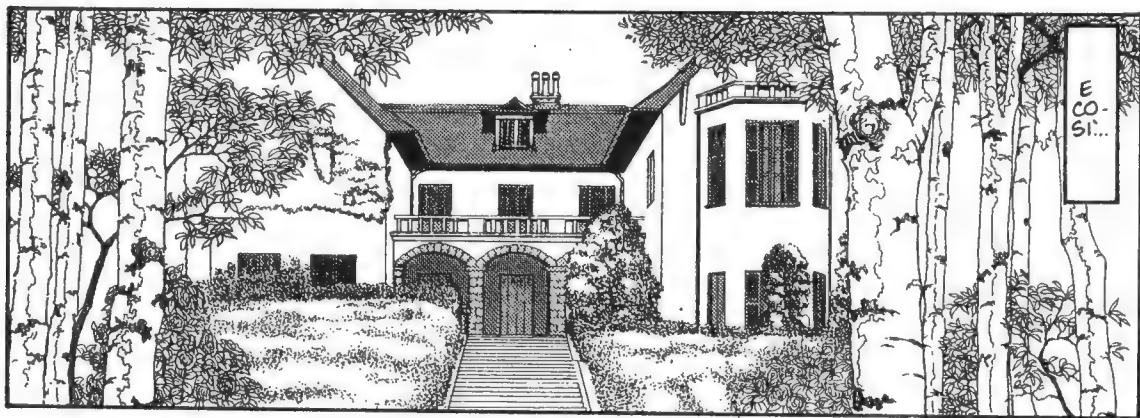
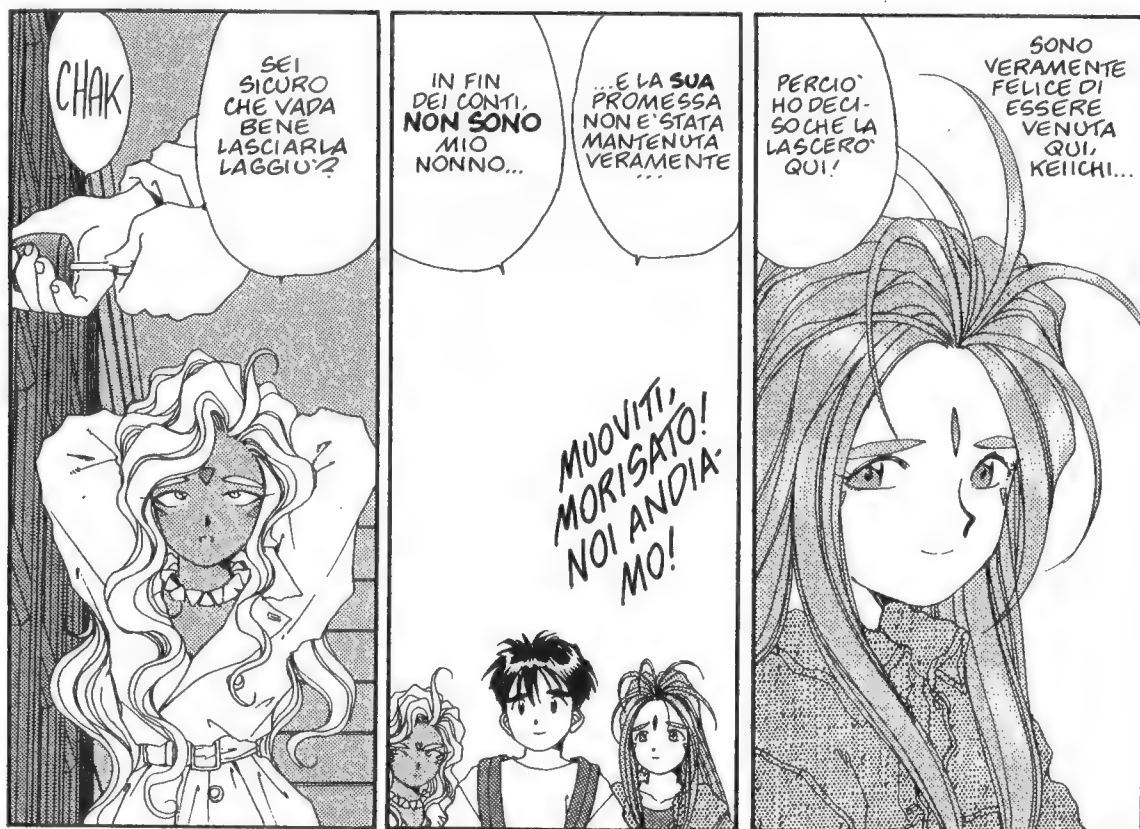
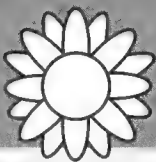
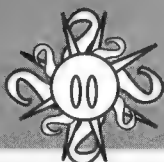
DOPO LA PROSSIMA CURVA COMPLETEREMO IL GIRO!
COSA? DI GIA'?

VUOI...
...VUOI FARNE UN ALTRO?

NO...
BASTA COSI'...
PAT
A PROPOSITO...

...MI E' VENUTA IN MENTE...
...UN'ALTRA PROMESSA CHE FACEMMO...
COME? NON TI SENTO!

GRAZIE...

QUESTO ERA CIO' CHE EBBI L'IMPRESSIONE DI AVER SENTITO, ALLA FINE...

POI LEI SCOMPARVE COME UNA BOLLA DI SAPONE NEL CIELO D'ESTATE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

SHIKISHO
grande premio delle quattro stagioni

E' la vostra grande occasione! Autori nuovi e vecchi, professionisti e dilettanti, amanti del bianconero e del colore, affiliati alla scuola del fumetto italiano, della bande dessinée franco-belga, del comic americano, del manga giapponese e di ogni altra soluzione stilistica voi vi sentiate di fare parte, eccovi il bando del concorso che potrebbe cambiare la vostra vita! Sono accettati anche lavori provenienti dall'estero! Seguite attentamente le regole e... buon lavoro!

A) STRUTTURA DEL CONCORSO

1 • Il **Grande Premio delle Quattro Stagioni** (Shikisho) è indetto dalla casa editrice giapponese **Kodansha** e organizzato dalla redazione della rivista "Afternoon".

2 • La **Star Comics** assume il ruolo di 'ufficio accettazione' per l'Italia e i Paesi europei che desiderano partecipare a tale concorso, creando un ponte con il Giappone; la redazione della rivista "Kappa Magazine" controllerà che le regole del concorso siano state rispettate e farà pervenire tutte le opere aventi i requisiti richiesti alla redazione di "Afternoon".

3 • La giuria della **Kodansha** giudicherà le opere in base a criteri artistici, grafici e narrativi; a questa selezione parteciperanno le opere provenienti sia dall'Italia, sia dal Giappone, sia dagli altri Paesi.

4 • La redazione di "Afternoon", a giudizio insindacabile, assegnerà i premi e contatterà i vincitori per l'eventuale pubblicazione.

5 • Il concorso si svolge quattro volte all'anno (primavera, estate, autunno, inverno). Si può partecipare anche più volte consecutive.

6 • Non occorre alcuna qualità particolare per partecipare.

7 • Lo stile di disegno e il genere del racconto sono a scelta del partecipante. Conta solo il livello dell'opera stessa.

8 • Possono partecipare al concorso sia esordienti che professionisti, ma solo con opere inedite (o pubblicate *solo* su fanzine).

B) NUMERO DI PAGINE

1 • Non c'è alcun limite massimo per il numero di pagine che il partecipante desidera proporre.

2 • Le opere brevi inferiori alle 16 pagine dovranno essere inviate in quantità minima di 2.

3 • Le opere composte da poche vignette (per esempio le strip a quattro vignette) devono essere inviate in unità minima di 10.

4 • Le opere interamente a colori devono essere composte da meno di 32 pagine.

5 • Indicare sempre il numero consequenziale di tavola.

6 • Ogni partecipante può inviare più di un'opera.

C) FORMATO TAVOLE (area disegnabile all'interno del foglio)

Base: 18 cm - Altezza: 27 cm

Le tavole originali possono anche essere realizzate in proporzione, raggiungendo al massimo un ingrandimento dell'1,2 %. Le riduzioni non sono consentite. Si consiglia comunque di rispettare il formato 18x27 onde evitare problemi di fotocomposizione.

D) MATERIALI DA USARE

Le opere in bianco e nero dovranno essere realizzate con inchiostro nero (sono ammessi anche i retini adesivi); quelle a colori con qualsiasi tecnica. Usare carta da disegno nei formati B4 o A3.

E) SENSO DI LETTURA

Il senso di lettura della tavola deve essere 'alla giapponese', ovvero invertito rispetto al nostro: da destra verso sinistra. Se temete di confondervi vi consigliamo di disegnare la tavola normalmente, e semplicemente di inchiostrarla sul lato opposto, ricalcandola su un tavolo luminoso: in questo modo realizzerete il vostro fumetto con lettura 'alla giapponese'.

F) LETTERING, ONOMATOPEE E TITOLO

1 • Le tavole, una volta inchiostrate, devono risultare 'pure'. Evitate quindi di inserire rumori e balloon: una volta completata la tavola, sovrapponetele un foglio di carta da lucido trasparente o di acetato e posizionate lì onomatopee, nuvolette e testi, in corrispondenza del punto in cui intendete farle apparire.

2 • In caso di vittoria la vostra opera potrebbe essere pubblicata, perciò realizzate le vignette in modo che possano contenere balloon verticali, per permettere ai fotocompositori di inserire i testi in giapponese: più alti che larghi, in pratica. Osservate come sono fatti quelli che appaiono su "Kappa Magazine" per avere un'idea chiara.

3 • La prima pagina dovrà contenere necessariamente il titolo dell'opera e il nome dell'autore: lasciate la tavola pura senza inserirli, e agite come nel punto (**F1**), sovrapponendo un foglio da lucido o di acetato e scrivendoli lì.

G) NOTE IMPORTANTI

1 • Sul retro dell'ultima pagina dell'opera devono essere indicati (in stampatello e a chiare lettere!) nome, cognome, età, professione, indirizzo e numero di telefono. Scrivere inoltre il motivo della partecipazione e di come avete appreso del concorso; aggiungere, eventualmente, un breve curriculum personale.

2 • Chi desidera la restituzione delle tavole originali è pregato di indicarlo chiaramente.

3 • I diritti per la pubblicazione delle opere che verranno premiate appartengono alla **Kodansha**.

4 • Le opere che non avranno i requisiti richiesti non saranno prese in considerazione.

H) SCADENZE

1• Gli autori potranno partecipare (a scelta) a una delle quattro sezioni del concorso inviando le loro opere nel rispetto delle seguenti scadenze:

Premio Inverno	Termine consegna: 1° luglio
Premio Primavera	Termine consegna: 1° novembre
Premio Estate	Termine consegna: 1° febbraio
Premio Autunno	Termine consegna: 1° maggio

2 • Le opere che non perverranno alla **Star Comics** entro le date assegnate entreranno in concorso nella stagione successiva del **Grande Premio delle Quattro Stagioni**. Esempio: un partecipante al concorso autunnale spedisce l'opera in ritardo; la sua opera entrerà a far parte del concorso invernale.

I) SELEZIONE

1 • La prima selezione presso la **Kodansha** sarà eseguita da 50 redattori delle riviste "Morning" e "Afternoon"; la selezione finale avverrà con giurie formate da autori di manga.

2 • I nomi dei vincitori saranno pubblicati su "Kappa Magazine" in questo ordine:

Pemio Primavera	Kappa Magazine giugno
Premio Estate	Kappa Magazine settembre
Premio Autunno	Kappa Magazine dicembre
Premio Inverno	Kappa Magazine marzo

L) PREMI

I vincitori saranno così premiati (premio espresso in yen):

Premio Speciale (Gran Premio Shiki)	**900.000 ¥**
1° Premio (Premio Shiki)	**600.000 ¥**
2° Premio (Premio Selezione)	**300.000 ¥**
3° Premio (Premio Bel Lavoro)	**150.000 ¥**
4° Premio (Fuori Selezione)	**100.000 ¥**

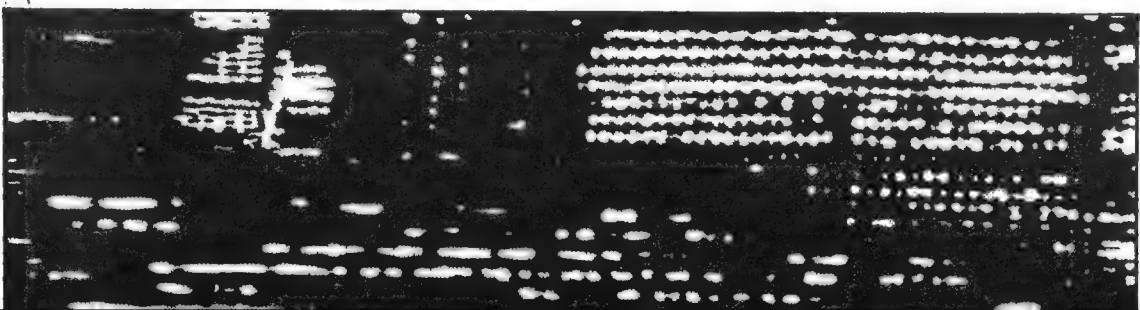
La **Kodansha** contatterà personalmente i vincitori per premiarli ed eventualmente prendere accordi per la pubblicazione dell'opera.

Inviate i vostri lavori a questo indirizzo:

Grande Premio delle Quattro Stagioni
c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1
06080 Bosco, Perugia

La **Star Comics** e la redazione di "Kappa Magazine" non si assumono responsabilità in caso di eventuali ritardi, di deterioramento delle opere dovuto alla spedizione, di mancata consegna e soprattutto di tutte le mancanze dovute al non rispetto del regolamento da parte dei partecipanti.

ASSEMBLER 0X di Kia Asamiya

UN IMPROVVISO DEBUTTO

TUTTO MERITO DEL PRO-GETTO ATATW CHE IO HO IDEATO!

TUTTO MERITO DEL PRO-GETTO ATATW CHE IO HO IDEATO!

DRRR

ASSEMBLER! TI VOGLIONO AL TELEFONO!

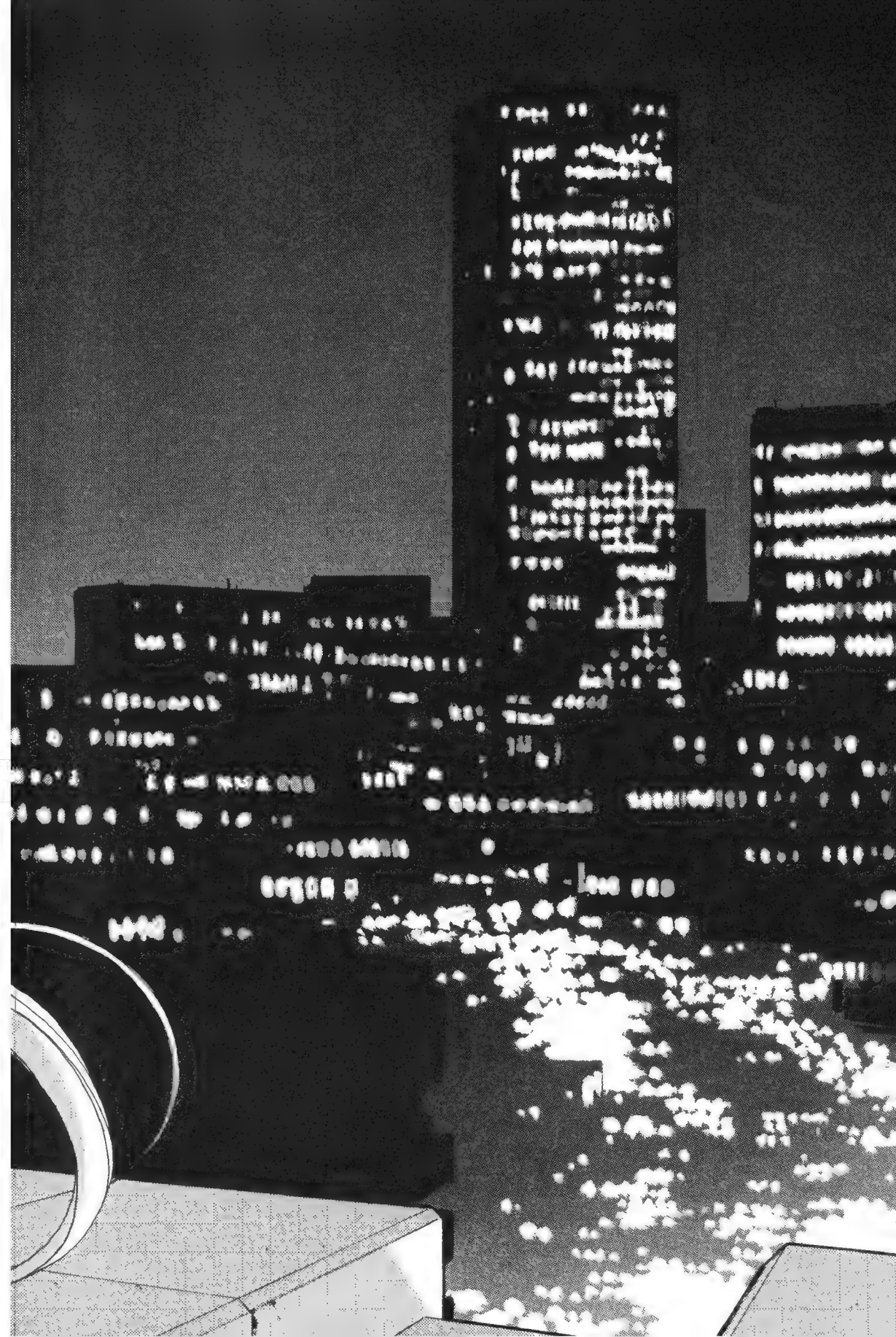
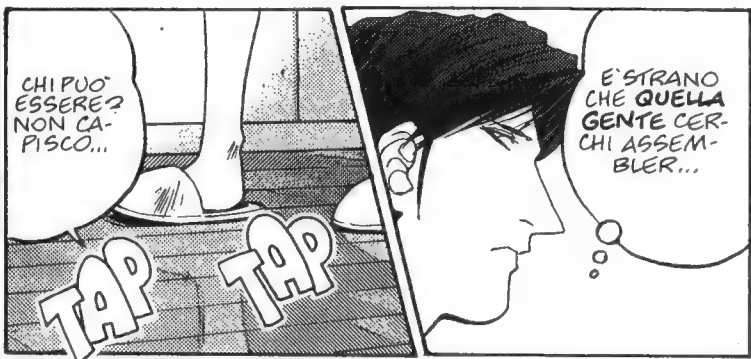
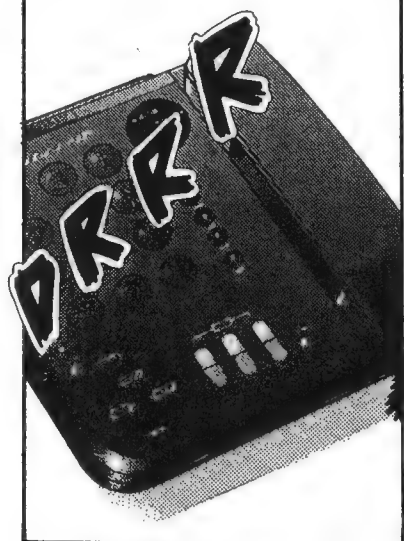
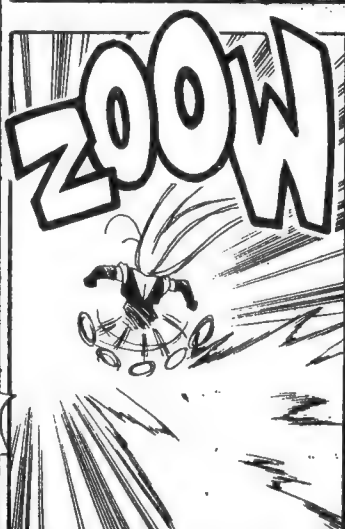
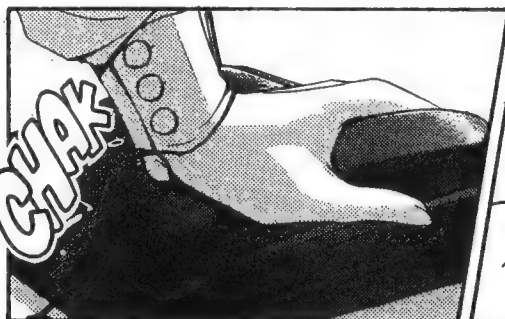
COME? ECCOMI!

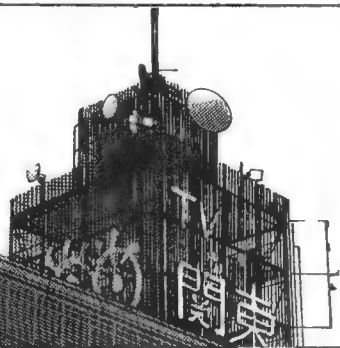
CHI PUÒ ESSERE? NON CAPISCO...

TAP TAP

È STRANO CHE QUELLA GENTE CERCHI ASSEMBLER...

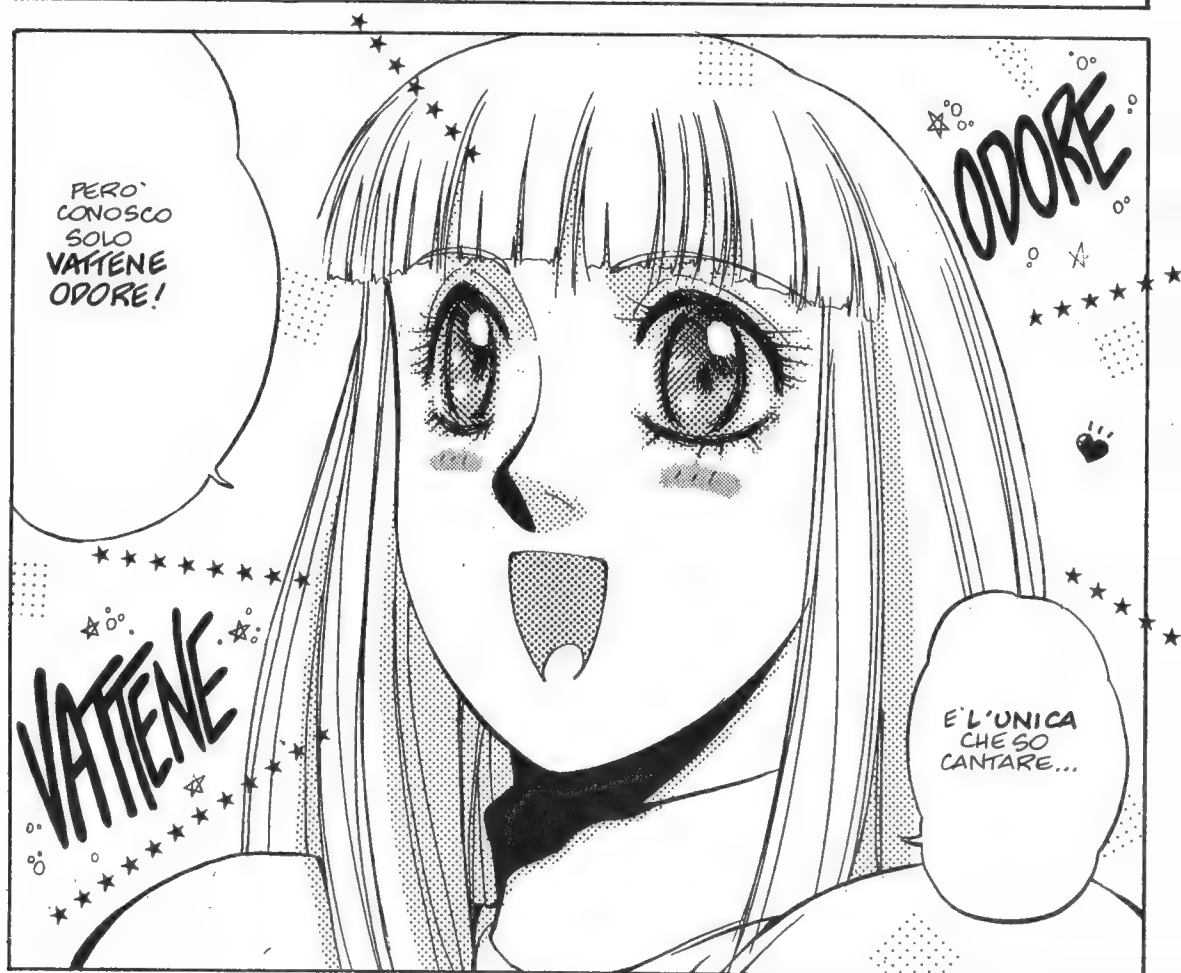
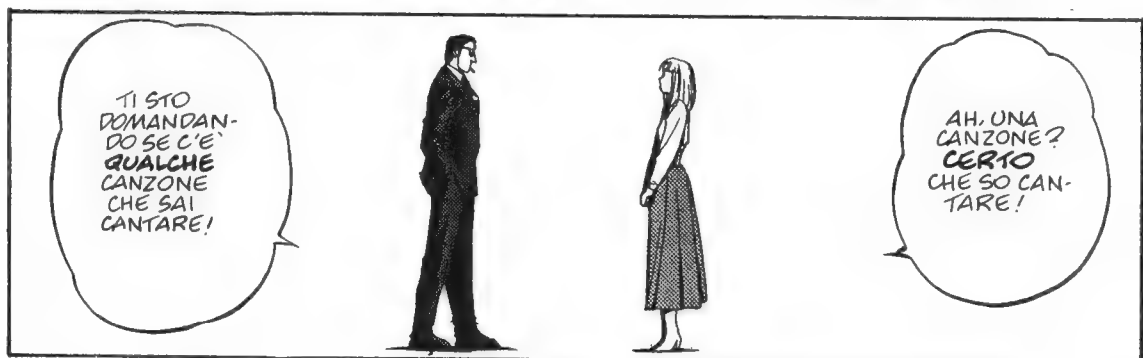
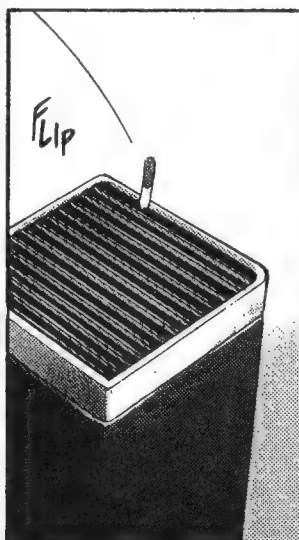
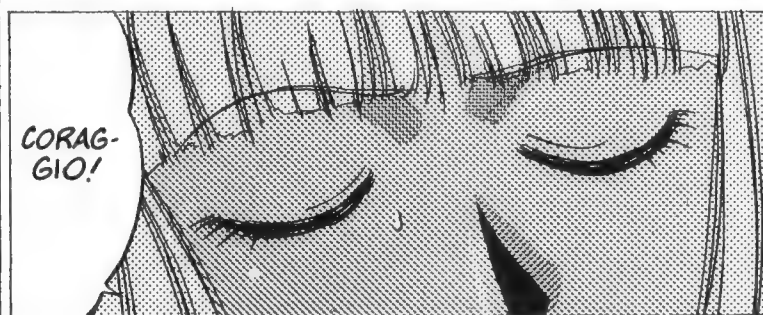
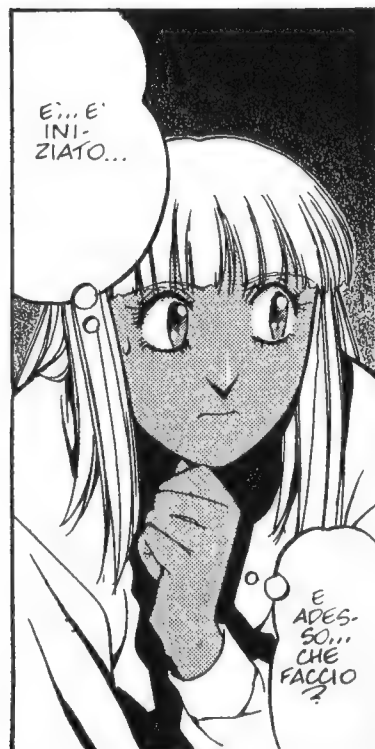
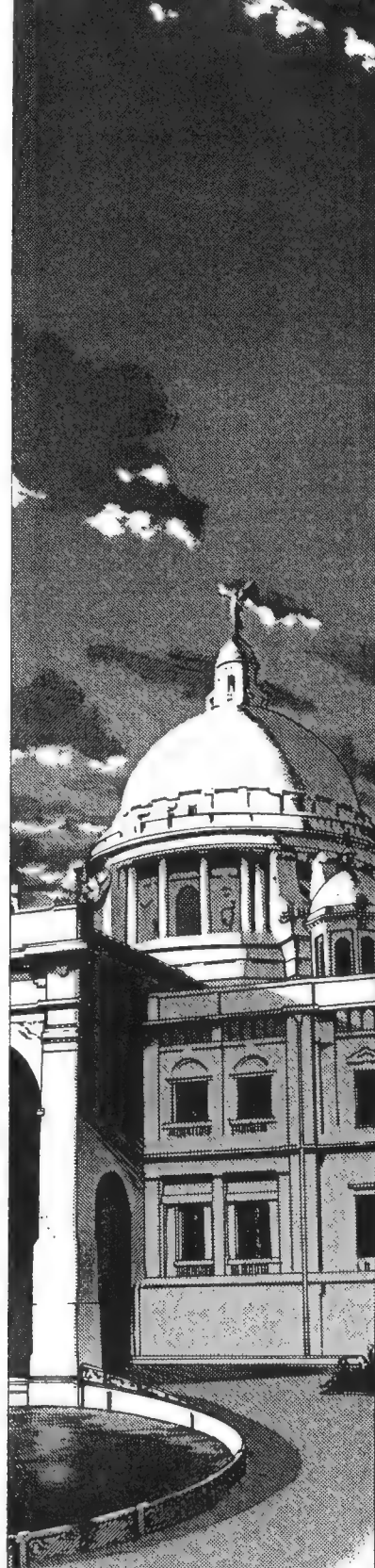
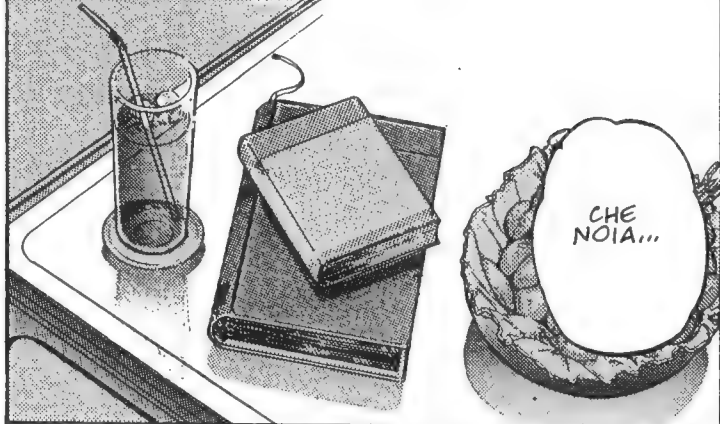
HEH!

CHAK
?
?
?
?
?
?
?
PLASMA...
COSA STAI FACENDO LÌ?
EH... AH... EHM... NIENTE, COMPILER... PE-PE-PERCHÉ?
TAP
URGH!
ZOOW
MA CHE DIAVOLO LE È PRESO?

UNA SETTIMANA DOPO...
EHM...
CO-COSA FACCIO, ADESSO?
Tele Kanto
MI... MI SCUSI, SIGNORINA...
SÌ, COSA DESIDERA?
EHM... ECCO...
LA SETTIMANA SCORSA MI HANNO TELEFONATO DICENDO DI VENIRE QUI OGGI A MEZZOGIORNO...
TV 関東

SEI UNA DELLE RAGAZZE CHE SI DEVONO SOTTOPORRE ALL'AUDIZIONE?
Tele Kanto
!

SALVE! SONO IL REGISTA DI **NON E' BANZAI,** LA PIU' CELEBRE TRASMISSIONE PER LA RICERCA DI NUOVI IDOLI GIOVANI DA LANCIARE NEL MONDO DELLO SPETTACOLO...
IL MIO NOME E' **YOSHITO JINBARA!**

SEI IN RITARDO! LE ALTRE RAGAZZE SONO GIA' IN CAMERINO, PERCIO' VEDI DI FINIRE SUBITO LE PRATICHE D'ISCRIZIONE E VACCI ANCHE TU!
C-CIOE'... IO... IO...

...IO... **COSA** DOVREI FARE?
UH

...
FLOP

PERÒ CONOSCO SOLO **VATTENE ODORE!**

ODORE

VATTENE

È **L'UNICA** CHE SO CANTARE...

VATTEN... UGH?!

OH... SÌ, GRAZIE!
VAI ALLO STUDIO G AL TERZO PIANO, COMUNICA IL TITOLO DELLA CANZONE ALL'ASSISTENTE DIRETTORE, POI ASPETTA NEL CAMERINO!
ESISTE UNA CANZONE DEL GENERE?

MMMH
POSSIBILE CHE QUELLA RAGAZZA NON SAPPIA DI CHE PROGRAMMA SI TRATTA?

TAP TAP TAP

MI CHIEDO COME SARÀ QUESTA VATTENE ODORE...
MI INCURIOSISCE MOLTO...
FLIP

NOOON EEEEE BAAAN-ZAIIIII

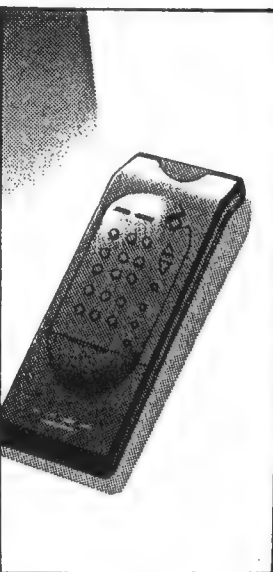
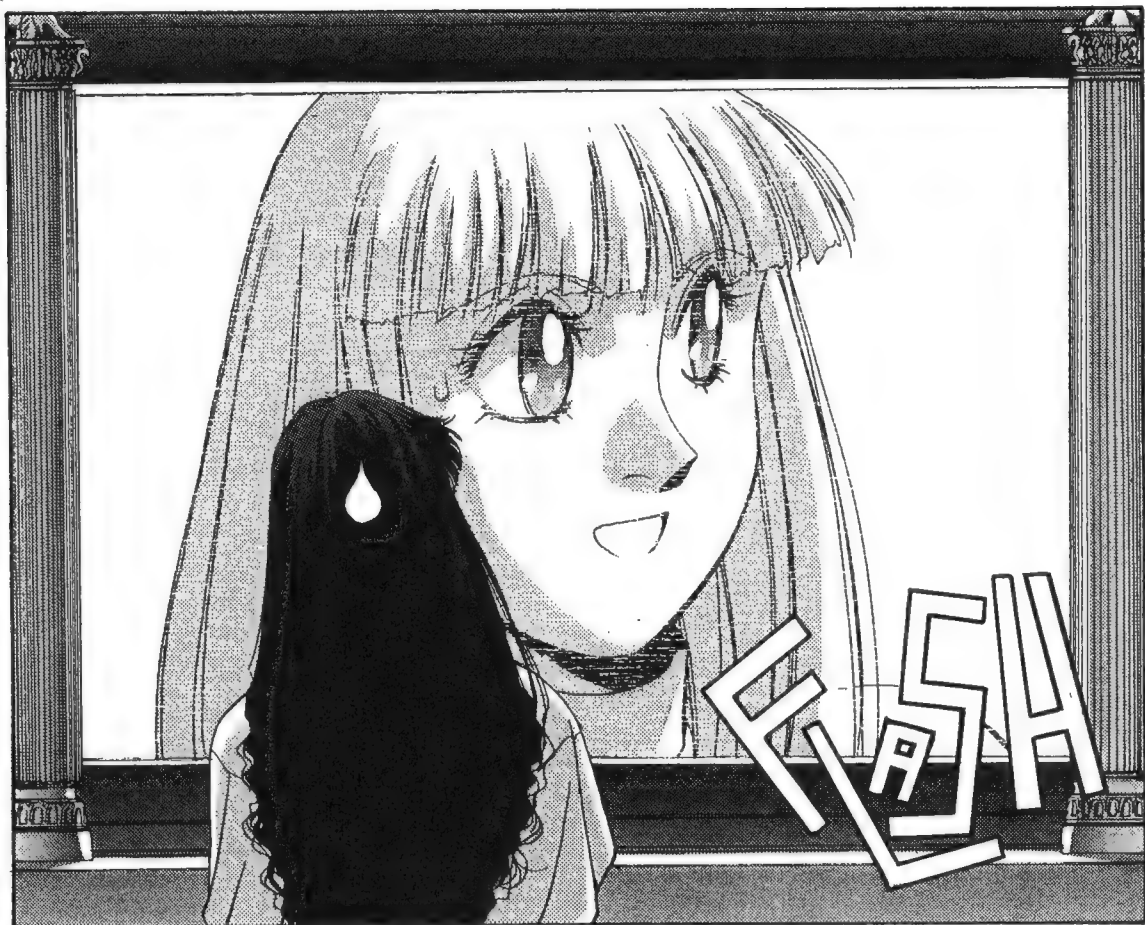
NON E' BANZAI

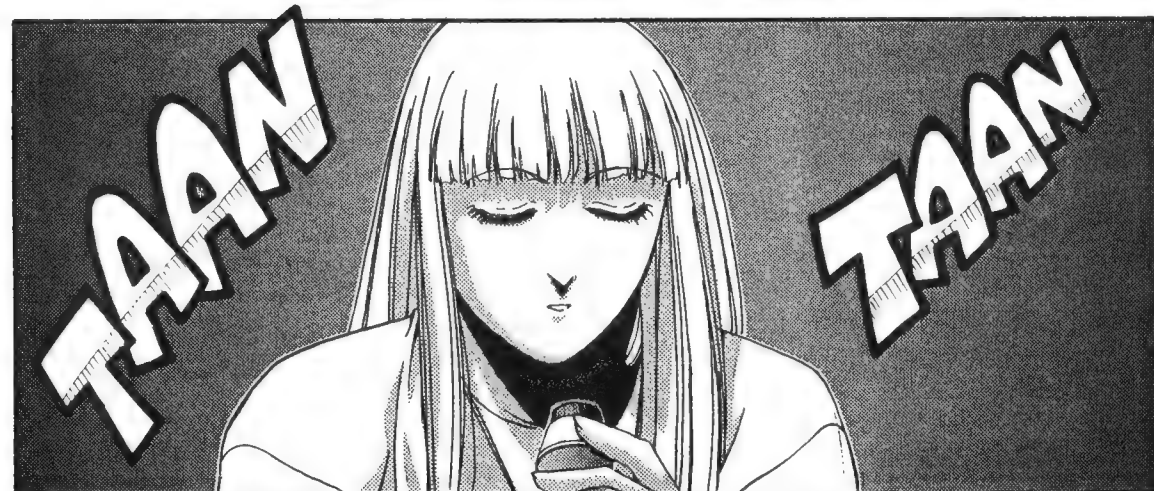
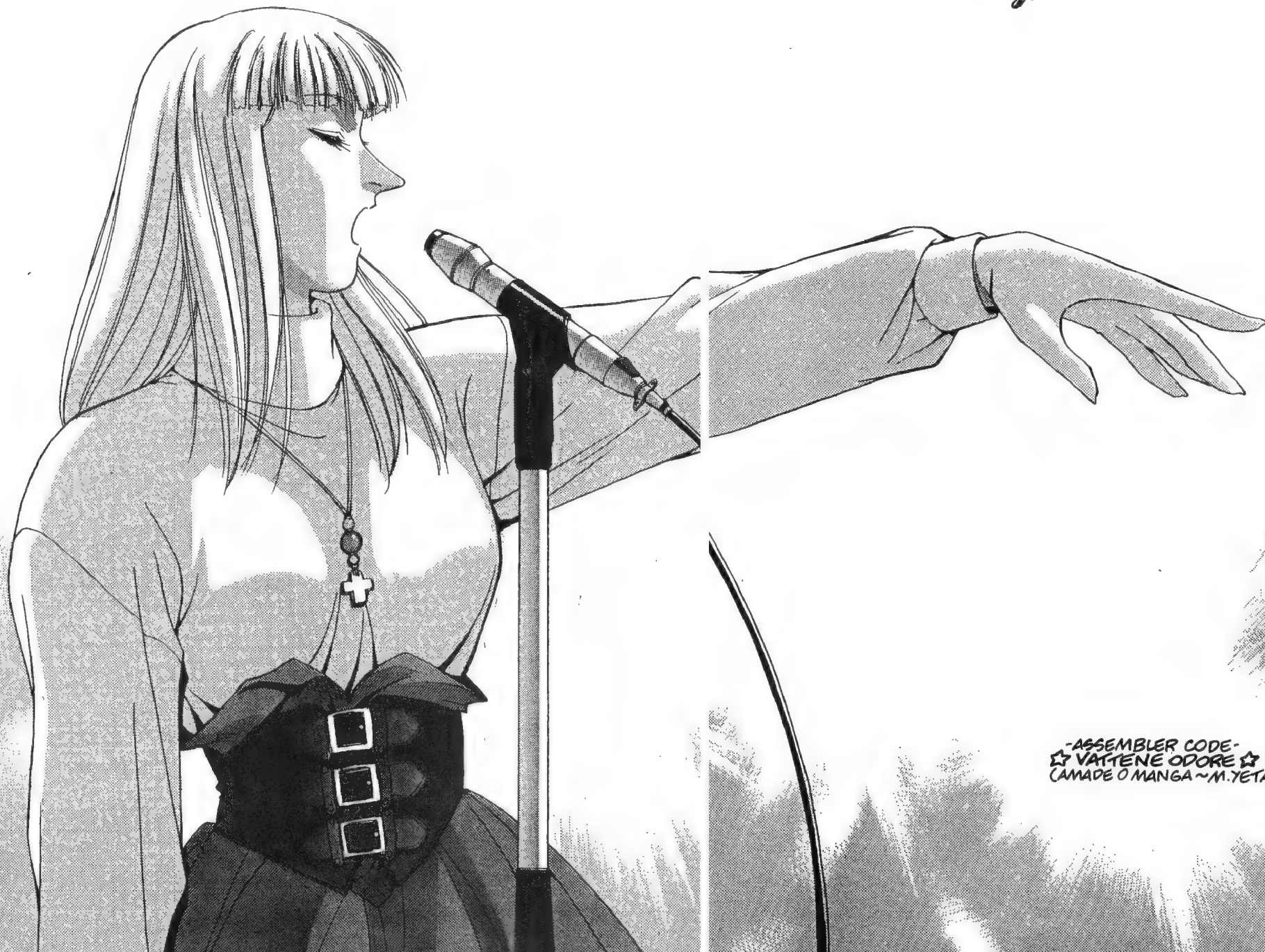
ZAAAM!!

PRIMA TELECAMERA, FA' UNA PANORAMICA DA SINISTRA!

RIPRENDI GLI OSPITI!

CHE DIAVOLO FAI? HAI INQUADRATO LA TESTA DELL'ADDETTO AI CAVI!

CASA TENDOJI

FLASH
COSA?! MA CHE CI FA QUELLA ASSEMBLER IN TV?!
SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI **ASSEMBLER** CHE CI CANTERÀ **VATTENE ODORE!**
EHM...
UGH...

AH...E`IL TURNO DI QUELLA RAGAZZA, ADESSO?
LA CONOSCE, SIGNOR JINBARA?
PIU`O MENO...
DIMMI, CARO FUNA... CONOSCI UNA CANZONE INTITOLATA VATTENE ODORE?
MAI SENTITA...
GRUNT
THUMP
ASCOLTERÒ CON MOLTA ATTENZIONE LA TUA CANZONE, ASSEMBLER...
TAAN
TAAN

Vattene odore, mio fetido invasore
credici o no, all'olfatto fai orrore.
Vattene odore, che ossigeno più non ho con me...
neanche in bomboletta...
E allora ti chiamerò
puzzolino odoroso du-du da-da-da
se alza un braccio lui fa
svenire tutti in città
quando toglie le scarpe i miasmi van su
e perforan l'ozono del cielo blu...
-ASSEMBLER CODE-
☆ VATTENE ODORE ☆
(AMADE O MANGA ~ M.YETA)

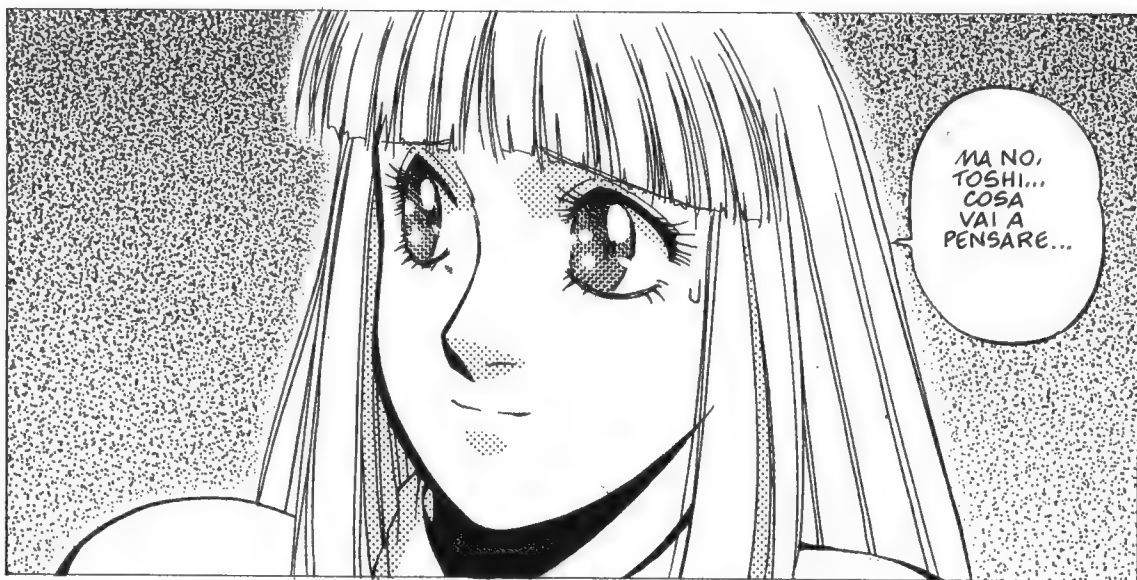
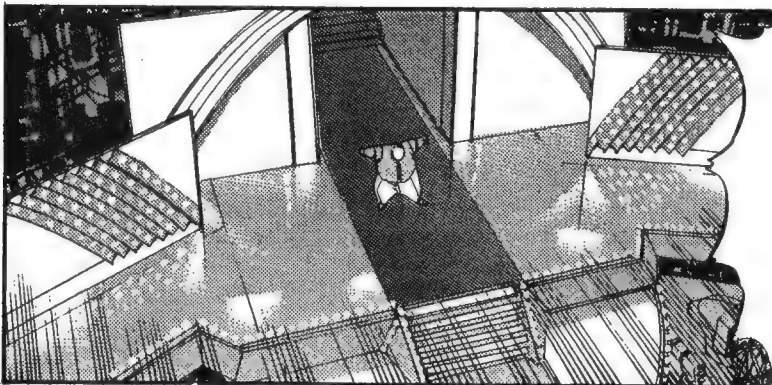
Vattene odore, mio fetido invasore
credici o no. all'olfatto fai orrore.
Vattene odore. che ossigeno più non ho con me...
neanche in bomboletta...
E allora ti chiamerò
puzzolino odoroso du-du da-da-da
se alza un braccio lui fa
svenire tutti in città
quando toglie le scarpe i miasmi van su
e perforan l'ozono del cielo blu...

FUNA
THUMP

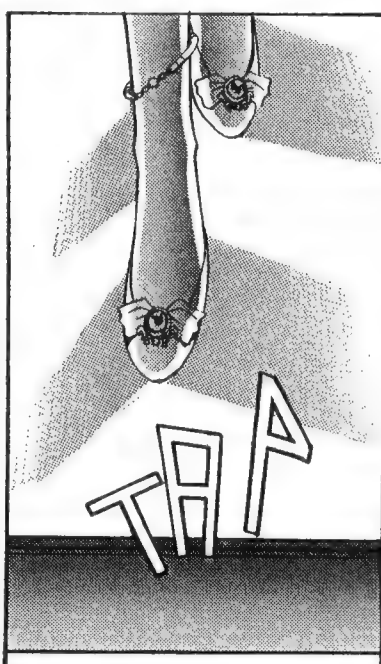
TAN! DAH

BE'... SA CANTARE, ALMENO...
ECCO... INSOMMA...
NIENTE MALE, ASSEMBLER...
A PARTE LA CANZONE...

ED ECCO IL RESPONSO! LA CAMPIONESSA DI OGGI È:...
...LA NUMERO CINQUE... LA SIGNORINA ASSEMBLER CODE!
FLASH
DRRRRR
SONO CURIOSO DI ASSISTERE ALLA FINALE DI VENERDÌ... SARÀ MOLTO AVVINCENTE, NON CREDI, FUNA?
BE:... ECCO...
...ASSEMBLER CODE!
NON TI PUÒ ANDARE SEMPRE TUTTO LISCIO...

* CANTANTI GIOVANISSIMI OSANNATI DAL PUBBLICO, MA CHE SPARISCONO DALLE CLASSIFICHE IN POCHI MESI - KB

MA NO, TOSHI... COSA VAI A PENSARE...

BENTORNATI A NON E' BANZAI, CARI AMICI TELESPETTATORI! SIAMO FINALMENTE GIUNTI ALLA FINALISSIMA!

E' INCREDIBILE, MA QUESTA SETTIMANA NON C'E' STATA NESSUNA VINCITRICE OLTRE ALLA SIGNORINA ASSEMBLER, CHE LUNEDI' SCORSO HA SPOPOLATO!
...QUINDI...

...OGGI, IN VIA DEL TUTTO ECCEZIONALE, ASSISTEREMO A UNA SFIDA "UNA CONTRO UNO" PER L'ASSEGNAZIONE DEL TITOLO FINALE DI CAMPIONESSA!
COSA?

TAP

UN BELL'APPLAUSO PER LA GRAZIOSA MEGUMI TENDOJI!

SALVE A TUTTI! ♡

MEGUMI?! MA CHE CI FAI QUI?!

AH AH AH AH! TI SFIDO, ASSEMBLER!

MA... SIGNOR JINBARA... QUESTO NON VA **CONTRO** LE REGOLE?

...MA HO AVUTO PRESSIONI **DALL'ALTO**... EHI, NIENTE MALE!

GUARDALE ASSIEME! OTTIMA INQUADRATURA... FORSE CI ABBIAMO **GUADAGNATO**!

LEI HA SEMPRE RAGIONE...

SONO IL REGISTA DELLA PIU' CELEBRE TRASMISSIONE PER LA RICERCA DI NUOVI IDOLI GIAPPONESI DA LANCIARE NEL MONDO DELLO SPETTACOLO...

IN FONDO... E' IL REGISTA DELLA PIU' CELEBRE TRASMISSIONE PER LA RICERCA DI NUOVI IDOLI GIOVANILI DA LANCIARE NEL MONDO DELLO SPETTACOLO!

PERCHE' NON LE FA... **DEBUTTARE IN COPPIA**?

QUELLE DUE... IN COPPIA... **OTTIMA IDEA**!

ED ECCO I RISULTATI, FINALMENTE!

LA GIURIA E' FORMATA UNICAMENTE DA RAPPRESENTANTI DI AGENZIE... CHI DESIDERA INGAGGIARE ASSEMBLER CODE...
...ALZI LA PALETTA!

COSA?! INCREDIBILE! NESSUNO!
QUESTO E' UN GRAN PECCATO!
SIGH!
EH EH EH...

E ORA SU LE PALETTE PER MEGUMI TENDOJI!

DEVONO VOTARE PER ME... ALMENO UNO! NON CHIEDO TANTO!
TU-TUMM TU-TUM
SONO BELLA, CANTO BENE E HO PRESENZA SCENICA!
TU-TUM
DUCK PROMOTION

LA DUCK PROMOTION VOTA PER MEGUMI TENDOJI!
LO SAPEVO!
BLINK
BE'... IN FONDO NON HO MAI DESIDERATO DIVENTARE UN IDOL...
ANCHE SE... MI DISPIACE... UN PO'...

COOSA?!

ASSEMBLER OX- CONTINUA